БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ

30

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

ULTIMATE MK3

MK TRILOGY

Biker Mice From Mars

Crash Bandicoot

Final Fight 3

Twisted Metal 2

Ooze

Theme Park

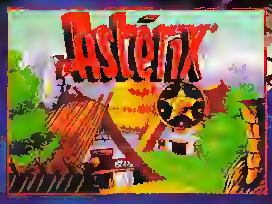
Sunset Riders

Another World

G.I.Joe

ПОБЕДИТЕЛИ ПЯТОГО КОНКУРСА!

ТВОЙ ПЕРВЫЙ ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

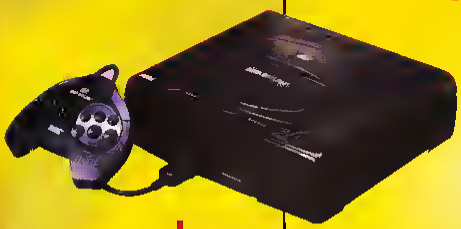


8 bit | Mega Drive | SUPER NINTENDO | Sony PlayStation

greatdragon.ru

ПОБЕДИТЕЛИ ПЯТОГО

Номинация «ЛУЧШЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ»



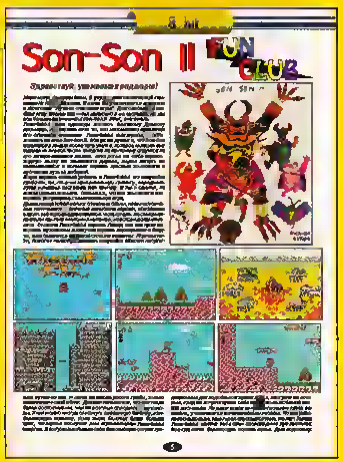
ПЕРВОЕ МЕСТО

*(ПРИЗ: 32-битная ПРИСТАВКА **SEGA SATURN** С ЛАЗЕРНЫМ ДИСКОМ)*

ИВАН САМОХИН

(г.Москва)

за описание игры "Son-Son II"
("Великий Дракон" №27)



ВТОРОЕ МЕСТО

(ПРИЗ – КОМПЛЕКТ ДУЭЛЬНЫХ ПИСТОЛЕТОВ 16 BIT VIDEO GUN И КАРТРИДЖ ДЛЯ SEGA)

МИХАИЛ РЫБАКОВ

(г. Люберцы)

за описание игры "Taz in Escape from Mars"
("Великий Дракон" №29)

ЕЩЕ ОДНО ВТОРОЕ МЕСТО

(ПРИЗ – КОМПЛЕКТ ДУЭЛЬНЫХ ПИСТОЛЕТОВ 16 BIT VIDEO GUN И КАРТРИДЖ ДЛЯ SEGA)

GENCY (г.Омск)

за описание игры "Biker Mice from Mars"
("Великий Дракон" №30)

ПРОДОЛЖАЕТСЯ

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС журнала **"D"** **(Великий ДРАКОН...)** на первое полугодие 1997 года

Номинация «ЛУЧШИЙ РИСУНОК»

(ПРИЗ – ПРИСТАВКА SEGA MEGADRIVE 2)

АЛЕКСЕЙ САДЫКОВ (г.Москва)

за рисунки, опубликованные в номерах 28, 29,
и иллюстрации к собственному сюжету "Гладиаторы кланов"
("Великий Дракон" №28)

ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ BITMAN

КОНКУРСА ЧИТАТЕЛЕЙ

Номинация «СЕКРЕТЫ»

ПРИЗ – 32-битная ПРИСТАВКА ***SONY PLAYSTATION*** *С ЛАЗЕРНЫМ ДИСКОМ*

МИХАИЛ ЗОРИН (г.Москва)

за 15 секретов, присланных в редакцию и опубликованных в "Великом Драконе" №№25-30

Номинация «ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ»

ПРИЗ – 3 КАРТРИДЖА ДЛЯ SEGA

ВАСИЛИЙ БЕЛЯКОВ (г.Томск)

за сюжет игры "Школьный мир" ("Великий Дракон" №28)

ПООЩРИТЕЛЬНЫЙ ПРИЗ – 2 КАРТРИДЖА ДЛЯ SEGA

АЛЕКСАНДР ЗАГОРОДНИКОВ (г.Иркутск)

за "Рассуждение на тему "Battletoads" ("Великий Дракон" №27)

ПОДПИСКА!

72285

смотрите в **ДОПОЛНЕНИИ №1** каталога "Газеты и журналы" агентства **"Роспечать"** во всех почтовых отделениях России.

Номинация «КОМИКС»

ПРИЗ – ПРИСТАВКА SEGA MEGADRIVE 2

Д.В.АРАЕВ (г.Орск)

за комикс "Как гуси Рим спасли" ("Великий Дракон" №30)

ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА!

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА D (ВЕЛИКИЙ ДРАКОН) ПОЗДРАВЛЯЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И СООБЩАЕТ, ЧТО КОНКУРС ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Условия конкурса, опубликованные в журнале **"Великий Дракон"** №25, остаются прежними. **Этот номер журнала, а также новые и ранее вышедшие журналы, вы можете приобрести ПО САМЫМ НИЗКИМ ЦЕНАМ в фирменном магазине издательства АСТ по адресу:** ***г.Москва, ул.Каретный ряд, д.5*** *(метро Маяковская, Пушкинская, Цветной бульвар).*

Наши иногородние читатели могут заказать любые (кроме №22) выпуски "Великого Дракона" по почте, написав нам по адресу: ***117454, г.Москва, а/я 21*** или по тел. ***209-93-47.***

greatdragon.ru

СОДЕРЖАНИЕ

4 Хит-парады

5 ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
НОВЫЙ MORTAL KOMBAT на МЕГАДРАЙВЕ и СУПЕР НИНТЕНДО!
СУПЕР УДАРЫ ВСЕХ БОЙЦОВ!

FUN CLUB

12 Новая рубрика
В адрес редакции продолжают поступать письма с краткими характеристиками игр для новой рубрики журнала.
А названия рубрики так и нет. Ждем ваших предложений!

12 ТЕСТ. КРУТОЙ ЛИ ТЫ ГЕЙМЕР?

13 Who is Вы, G.Dragon?

13 Забор, исписанный от начала и до конца Дмитрием Тараненко из Майкопа.

Sony PlayStation

14 SOVIET STRIKE
Desert, Jungle, Urban... Теперь Soviet! Дождались!

16 TWISTED METAL 2
Одной из первых игр на PSX была ошеломляющая гонка-стрелялка с возможностью игры вдвоем — великая TWISTED METAL. И вот фирма SINGLE TRAC выпустила свое новое детище — TWISTED METAL 2: World Tour.

17 MORTAL KOMBAT TRILOGY
Герои. Их 37. Тридцать семь! Все персонажи всех частей МК плюс четверо боссов, плюс скрытый ниндзя Хамелеон.

18 SAMURAI SHODOWN 3
Япония, 1762 год... Страна в хаосе. Злобный демон Занкуро Минадзуки, возжелав всевластия, надеется совершить то, что не удалось даже женщине-демону по имени Широ Токусада Амакуза.

19 CRASH BANDICOOT
Мы говорим Марио — подразумеваем Нинтендо, мы говорим Соник — подразумеваем Сега. Теперь, что? Мы скажем Бандикут и сразу догвдаемся, что "It's Sony"?

16 бит. Мегадрайв

20 ASTERIX and the POWER OF GODS
Мы вновь сопровождаем в путешествиях двух отважных друзей. Путь из Галлии (то есть, Франции, по-нынешнему) в Рим, вроде бы, прямой, но "нормальные герои всегда идут в обход..."

24 OOZE
На сей раз перед спасителем мира, то есть перед вами, стоит пустячная задача: собрать 50 сдвоенных спиралей дезоксирибонуклеиновой кислоты. Не знаете, что это такое? Тогда Оз вам в помощь!

27 THEME PARK
Шаг от геймера к менеджеру и бизнесмену
Все кричат: развлекательный бизнес — самый доходный! Дудки! Это кошмарно тяжелый труд! Не верите? Начните с того, что постройте для маленького народца парк аттракционов и наладьте обслуживание по высшему разряду. Посмотрим, что у вас получится. А после поговорим...

30 SUNSET RIDERS
"На джинсики нарядные наденьте с двух сторон 12-тизарядные системы "Смит-Вессон". Здесь нет цивилизации, здесь все решает нож! И если хочешь жить, то не помрешь!"
Из ковбойской песни Сергея Никитина.

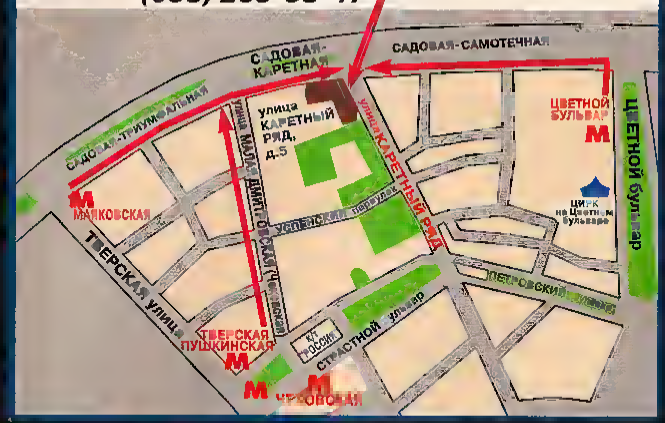
34 SKITCHIN
Ничего из того, что вы делаете в игре, не пытайтесь повторить в жизни.

36 ANOTHER WORLD
...Еще секунду назад Лестер сидел за своим столом, в нетерпении ожидая результатов эксперимента, как внезапно стены лаборатории исчезли в слепящей вспышке...

40 Картинная галерея

НАПОМИНАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 21

ЖУРНАЛ "D" (Великий Дракон)
по ценам издательства
в магазине по адресу:
Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5
Продажа в розницу и мелким оптом.
Телефон для оптовых покупателей:
(095) 209-93-47



Великий Дракон — почтой!
Без предварительной оплаты!
Цены существенно снижены!
Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за номер.
Оплата по получении журнала на почте.
Высылаем по почте номера с 21 по 29 (кроме 22).
Заказы направляйте по адресу:
117454, Москва, а/я 21
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".
Можно сделать заказ по тел.(095) 209-93-47

16 бит. Супер Нинтендо

42 GOOF TROOP
Пираты похитили яхту Пита. Отбросив все обиды, Гуфи отправляется на выручку.

51 FINAL FIGHT 3
Как и обещали, знакомим вас с третьей частью серии игр "Final Fight".

56 BIKER MICE FROM MARS
Есть ли жизнь на Марсе, нет ли ее, а Мыши-рокеры с Марса бьют на Земле все рекорды скорости.

8 bit

62 G.I.JOE 2: THE ATLANTIS FACTOR
...Генерал Хок стоял на мостике своего эсминца и напряженно всматривался в линию горизонта. Еще вчера он был уверен, что базы злобного Коммандера Кобры уничтожены раз и навсегда. Как же генерал ошибался!

67 G.I.JOE
Как же случилось, что Кобру не добили? Исследуйте тайники и секреты первой части игры.

69 CABAL
Заговорщики решили, что пришло время взять бразды правления в свои руки. Но делать это они собираются ВАШИМИ руками.

70 BUGS BUNNY CRAZY CASTLE
Разработчики игры решили устроить задиристому кролику еще одну встречу с заклятыми друзьями. А чтобы встреча запомнилась надолго, для этого торжества был построен совершенно невероятный замок...

72 АНОНСЫ
"Boogerman", "Earth Worm Jim 2" и "The Lion King" могут украсить и вашу коллекцию!

60 ТВОЙ ПЕРВЫЙ ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР
Геймер! Не унывай, на компьютере тоже можно играть в "Мортал Комбат"!

Фонтан фантазий

74 Нам смотреть американские фильмы-"ужастики" совсем не страшно.

РИНГ

77 "BATTLETANK" vs "SUPER BATTLETANK: WAR in the GULF"
Сегодня на ринге встречаются два весьма странных противника, можно сказать, братья...

КОМИКС

80 КАК ГУСИ РИМ СПАСЛИ.
Часть 1. Римляне готовятся оказать "достойный отпор врагу".

Нет проблем

87 NBA JAM T.E. Все секретные персонажи для версий MD и SNES.

93 NON-STOP

95 КРОССВОРД
(Автор: Дмитрий Баранов)

ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

95 Ваша реклама заглянет во все уголки страны!

ХИТ-ПАРАД

8-БИТНЫЕ ПРИСТАВКИ

Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, LIFA и т.п.

1. **Battletoads Double Dragon (4)**
2. **Jungle Book (1)**
3. **Bucky O'Hare (9)**
4. TMNT Tournament Fighters (-)
5. Fantastic Dizzy (-)
6. Street Fighter 3 Turbo (-)
7. Top Gun 2 (-)
8. Duck Tales (-)
9. Jurassic Park (10)
10. Mortal Kombat 2 (3)

16-БИТНЫЕ ПРИСТАВКИ

MegaDrive-2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken и т.п.

1. **Mortal Kombat 3 (1)**
2. **Earth Worm Jim 2 (2)**
3. **The Lion King (-)**
4. Dune 2 (5)
5. Urban Strike (-)
6. Flash Back (-)
7. Roar of the Beast (-)
8. Earth Worm Jim (-)
9. Doom Troopers (-)
10. Comix Zone (-)

SUPER NINTENDO

1. **Donkey Kong Country 2 (2)**
2. **Cybernator (-)**
3. **Pitfall (-)**
4. Doom (5)
5. Mortal Kombat 3 (7)
6. Revolution X (-)
7. Batman Returns (10)
8. Killer Instinct (3)
9. The Lost Vikings (-)
10. Sim City (4)

Дорогие друзья! По просьбам читателей со следующего номера журнала мы начинаем публиковать ХИТ-ПАРАДЫ игр ДЛЯ приставки SONY PLAYSTATION. Ждем ваши письма!

Также напоминаем об идее Романа Еремина (см. №29) начать публикацию МУЗЫКАЛЬНЫХ ХИТ-ПАРАДОВ. Вот правила их составления.

1. Имейте ввиду, что сама игра может и не нравиться вам. Вы даже можете ненавидеть ее, но если какая-нибудь музыка из нее вам понравилась, сознайтесь себе в этом и включите ее в хит-парад.
2. И наоборот, не нужно присылать парады с музыкой, включенной туда только потому, что эта игра вам очень нравится.
3. Также не обязательно присылать парад из 10-и пунктов, если у вас только три или, вообще, одна любимая музыка, лучше одну или три и прислать.
4. Не нужно присылать больше 10-и, потому что это усложнит составление итогового хит-парада.

Для примера, посмотрите, как выглядит МУЗЫКАЛЬНЫЙ ХИТ-ПАРАД, составленный самим Романом.

1. **SONIC 3 (ледяной этап)**
2. **EarthWorm JIM 2 (на continue)**
3. **Streets of Rage (на заставке)**
4. **SONIC Spinball (в options)**
5. **SONIC Spinball (1-ый этап)**
6. **SONIC 2 (этап Cave)**
7. **SONIC Spinball (2-ой этап)**
8. **Streets of Rage (кады убьють)**
9. **Dune 2 (выбор "национальности")**
10. **EarthWorm JIM 2 (на заставке)**

greatdragon.ru

Ну что же, уважаемые... На дворе зима — время играть в новый MORTAL KOMBAT. На этот раз Williams порадовал обладателей Мегадрайва и SNES долгожданным Ultimate MK 3!!! На следующих страницах я опишу свои впечатления от игры в обе версии UMK 3 и приведу все суперудары всех ее бойцов!

Теперь комбатантам доступны следующие способы мордобоя: 1) Mortal Kombat — это, грубо говоря, обычная (обычная?!) аркадная игра, о ней чуть позже; 2) 4 Player 2 on 2 Kombat — друг против друга выступают две команды, по два бойца в каждой. Сначала разбираются первые герои в каждой команде, а когда один из них умирает, выскакивает второй. Можно играть как вчетвером, так и вдвоем; 3) 8 Player Tournament Kombat — локальный турнирчик. Восемь героев проходят через серию плейофф-матчей, пока один из них не побеждает. Победителю достается награда — один из "сокровищ Шао Кана".

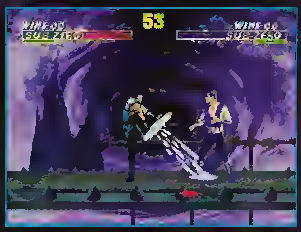
Но мы будем считать, что сначала вы все-таки предпочтете опцию Mortal Kombat двум другим, и начнете сражаться в турнире против компьютерных противников. Итак, на экране выбора игрока 14 хорошо знакомых и 9 новеньких портретов. После выбора персонажа вам предложат выбрать один из четырех Боевых Планов, различающихся количеством врагов (от вашего выбора также зависит и концовка игры). Затем вам надо будет выдержать поединки с обычными персонажами. После них следует... Endurance Match, который вернули из первого MK! Напоминаю, что во время такого матча ваша энергия не восполняется после победы над первым противником. И с этим справились? Ну, тогда попробуйте одолеть Мотаро и Шао Кана. Все получилось? Тогда — новый сюрприз! Когда вы проходите игру, вы можете получить одно из "потерянных сокровищ Шао Кана". Если вы завершили турнир на первом Боевом Плане, то доступны будут только первые несколько "сокровищ", но если вы прошли на самом высоком (Supreme Master), то сможете выбирать из всех десяти! Среди них как традиционная концовка для героя, так и скрытая игра (Galaxian), так и компьютерная демонстрация большинства приканчивающих движений.

greatdragon.ru

Ultimate MK 3 (Mega Drive)

Шао Кан и Тень Великого Козла

Как гром среди ясного неба!



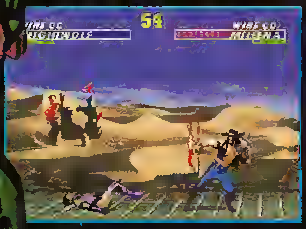
Больше ты с этого места не сойдешь!

Похоже, это первый из шестиадцатибитных "Комбатов", который меня сильно разочаровал. Старенький Мегадрайв выжимает из себя последние силы, чтобы представить игру в сколько-нибудь презентабельном виде, но результат оставляет желать лучшего. Разработчики не пошли дальше объема в 32 Мегабита (40 Мегов стоили бы и им, и вам слишком дорого), такого же, как у обычного МК 3. Но аркадный Ultimate содержал гораздо больше информации, чем уже устаревшая третья часть! В итоге пришлось ужимать и сокращать все, что только можно, и игра, естественно, от этого не выиграла.

Самое заметное сокращение — имена персонажей, проговариваемые Шао Каном. Этих голосов нет. Здравствуй, полунемой Кан из МК II, давно не виделись! Никогда вы больше не услышите родное "Stryker Wins" или "Friendship". Исключены даже новые голоса: Скорпиона вернули, а знаменитое "Get over here / Come here!" потерялось в процессе трансляции. Продолжаем. В игре нет Шивы. Сэкономили на персонаже (уступая место разноцветным ниндзя). А если кто-то из вас попробует сделать Зверство, то у него ничего не получится — Animality ВСЕХ героев, включая новых, тоже убрали, освобождая память (на аркаде Скорпион превращался в пингвина, а Милена — в скунса, и так далее — всего этого вы не увидите). Новые декорации присутствуют все, правда, они пострадали от частичного хирургического вмешательства: из пещеры Скорпа исчез гигантский череп, а на набережной больше не видно разводного моста. Печально, что из-за этих фонов были исключены многие старые декорации, хотя многие из них смотрелись лучше (но ведь они были СТАРЫМИ!!). Игру делали какие-то параноики: экономили даже на мелочах — из храма вырезали свечки, стоявшие на переднем плане!

Остается только удивиться, что в таких условиях не нанесли вред самому процессу боя. Он остался по-комбатовски добротным, только изредка компьютер ошибается в подсчете урона от комбо, но этим грешна и аркадная версия, и прародитель — МК 3.

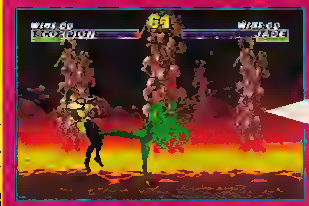
Вывод: играть можно, но играть можно и в МК 1, получая гораздо большее удовольствие, зная, что ВСЕ детали с игрового автомата сохранены. А тут этого нет, того нет, сего нет — игра просто НЕПОЛНОЦЕННАЯ.



Найтвульф добыл себе новую скво

ВСЕ ПОЗНАЕТСЯ

MegaDrive



Ultimate MK 3 (SNES)

Brutality, или Ярость — новое добивание в UMK 3. Серия ударов, сравнимая с Ultra Combo из Killer Instinct, которую вы наносите оппоненту, когда матч закончился, и он находится в нокдауне Как выполнить каждую из Яростей, на писано на следующих страницах

Как ни печально, но версия для Super NES ненамного лучше сеговской, а в некотором смысле и даже хуже. Конечно, цветов побольше, но этим вроде бы все преимущества заканчиваются. Шива и Зверства так же полностью отсутствуют. Если на MD мне было жалко свечки в храме, то тут мне жалко весь храм, а также остальные декорации МК 3 — в обычной игре их нет (только Мотаро обитает на Rooftop'е, а Шао Кан — на Pit 3), а никакие старые секретные таблицы, в которых их можно было бы установить, не работают (в отличие от сеговской версии, где все три таблицы выводятся одной комбинацией из третьей части). На Супер Нинтендо, славящемся своим 16-битным звуком, также НЕТ объявления имен победивших персонажей!

Хоть эта версия UMK 3 основательна искромсана, сам процесс схватки проходит вполне удобоваримо, а комбить даже несколько легче, чем на Мегадрайве (как-то все смачнее получается). Правда и тут у меня есть одно нарекание: против компьютера играть НЕВОЗМОЖНО — даже на very easy он не оставляет никакого шанса на победу. Пяти кредитов просто не хватает, чтобы дойти до Кана: Мотаро приобрел мерзкую привычку пускать сразу три файерболла, от которых просто некуда деться! Короче, рекомендуется играть исключительно вдвоем: и интереснее, и нервы меньше тратятся.

Вывод: игра не соответствует высоким стандартам, установленным предыдущими частями Mortal Kombat, передает только часть аркадной версии. То ли это из-за плохой работы Avalanche Software (бывшая Sculptured Soft.), транслировавшей UMK 3, то ли из-за того, что SNES, как ни горько это говорить, устарел для таких игр.

Закричал тогда приятель и отправился в полет...

Великое комбатовское столпотворение

Стой, шляпа, стрелять буду!

Здравствуй, черный человек!

В СРАВНЕНИИ

Super NES

Изменения коснулись не только хода проведения турнира, но и героев, в турнире участвующих. Новые удары, добивания, комбо... ВСЕ они — на этих страницах.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:
НР — низкий удар рукой
ВР — высокий удар рукой
НН — низкий удар ногой
ВН — высокий удар ногой
БГ — бег
БЛ — блок

Все удары даны для персонажа слева (Игрок 1). Если вы Игрок 2, то поменяйте местами все команды ВПЕРЕД и НАЗАД.
ДРУЖБА и МЛАДЕНЧЕСТВО выполняются только, если вы не нажимали в последнем раунде БЛ.
FATALITY НА ДЕКОРАЦИЯХ сработают только на декорациях Scorpion's Lair, Subway и Pit 3. Выполнять их надо, обязательно стоя в упор к противнику.

СМОУК (скрытый герой)

Этого героя нет на экране выбора игрока. Чтобы подраться Смоуком-человеком, каким он был в MK II, выберите Смоука-киборга и одновременно зажмите НАЗАД+ВР+БЛ+ВН+БГ. Держите эти кнопки, пока не начался раунд. Робот исчезнет, и из вспышки пламени появится старый ниндзя. К сожалению, все его суперудары те же, что и у Скорпиона.

FATALITY:
Сбивание головы: вблизи, БГ, БЛ, БГ, БГ, ВН
Ярость: ВР, НН, НН, ВН, БЛ, БЛ, НР, НР, НР, ВР, ВР, БЛ
Младенчество: ВНИЗ, НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВР
Fatality на декорации: ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВВЕРХ, НР

ДЖЕЙД

СУПЕРУДАРЫ:
Защита от файерболлов: ВПЕРЕД, НАЗАД, ВН
Фазовый удар: ВНИЗ, ВПЕРЕД, НН
Бумеранг: НАЗАД, ВПЕРЕД, НР
Высокий Бумеранг: НАЗАД, ВПЕРЕД, ВР
Низкий Бумеранг: НАЗАД, ВПЕРЕД, НН
Возвращающийся Бумеранг: НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД, НР
Комбо 1: ВН, ВН, ВНИЗ+НН, ВНИЗ+ВН
Комбо 2: ВР, ВР, ВНИЗ+НР, НН, ВН, НАЗАД+НН, НАЗАД+ВН
Комбо 3: ВН, ВН, НН, НАЗАД+ВН
Комбо 4: ВР, ВР, ВНИЗ+НР, ВНИЗ+ВР
Комбо 5: НН в прыжке, Фазовый удар

FATALITY:
Потрошение шестом: вблизи, ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВР
Нанизывание на шест: вблизи, БГ, БГ, БГ, БЛ, ВГ
Ярость: ВР, НН, ВР, НР, ВН, ВН, НН, БЛ, БЛ, ВР, ВН
Дружба: НАЗАД, ВНИЗ, НАЗАД, НАЗАД, ВН
Младенчество: ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВН
Fatality на декорации: ВПЕРЕД, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, БГ

СКОРПИОН

СУПЕРУДАРЫ:
Гарпун: НАЗАД, НАЗАД, НР
Телепортация: ВНИЗ, НАЗАД, ВР
(эту атаку можно выполнять и в воздухе)
Бросок в воздухе: БЛ в прыжке
Комбо 1: ВН, ВН, НН, НН
Комбо 2: ВР, ВР, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 3: Телепортация, Гарпун, ВР, ВР, ВН, ВПЕРЕД+ВН
Комбо 4: ВР, ВР, ВВЕРХ+НР
Комбо 5: ВР, ВР, ВВЕРХ+НР

FATALITY:
Адский огонь: на расстоянии прыжка, ВНИЗ 3 раза, ВВЕРХ, ВН
Перемещение: вблизи, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВВЕРХ, БГ
Ярость: ВР, ВР, БЛ, ВН, ВН, НН, ВН, ВР, ВР, НР, ВР
Дружба: вблизи, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, НН
Младенчество: ВНИЗ, НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВР
Fatality на декорации: ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВВЕРХ, НР

РЕПТИЛИЯ

СУПЕРУДАРЫ:
Плевок кислотой: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВР
Наскок с ударом локтем: НАЗАД, ВПЕРЕД, НН
Невидимость: ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВР
Медленный энергетический Шар: НАЗАД, НАЗАД, ВР+НР
Быстрый энергетический Шар: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВР+НР
Подкат: НАЗАД+ НР+БЛ+НН
Комбо 1: ВР, ВР, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 2: ВН, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 3: ВР, ВР, ВНИЗ+НР, Быстрый Шар, ВР, ВР, Наскок, ВР, ВР, Наскок, ВНИЗ+НР, апперкот
Комбо 4: Медленный шар, ВР, ВР, Быстрый Шар, ВР, ВР, НН в прыжке, подсечка
Комбо 5: Быстрый шар, Медленный Шар, НН в прыжке

FATALITY:
Длинный язык: на расст. прыжка, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, БЛ
Кислотная ванна: на расст. подсечки, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВН
Ярость: ВР, БЛ, ВН, ВН, БЛ, ВР, НР, НН, НН, БЛ, НР
Дружба: вблизи, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, ВН
Младенчество: на расст. прыжка, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, ВНИЗ, НН
Fatality на декорации: БЛ, БГ, БЛ, БЛ

МИЛЕНА

СУПЕРУДАРЫ:
Саи: зажать ВР на 2 секунды, отпустить ВР
Телепортация с ударом:
ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НН
Подкат: НАЗАД, НАЗАД, ВНИЗ, ВН
Комбо 1: НН в прыжке, Подкат
Комбо 2:
ВР, ВР, ВН, ВН, ВВЕРХ+НН, ВВЕРХ+ВН
Комбо 3: ВР, ВР, ВВЕРХ+НР, ВНИЗ+ВР
Комбо 4: ВР, ВР, ВН, ВПЕРЕД+НН, ВН в прыжке, Подкат
Комбо 5: ВР, ВР, ВН, ВН, ВНИЗ, ВПЕРЕД+НН
Комбо 6: Подкат, ВР, Подкат, ВН
FATALITY:
Поедание врага:
вблизи, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, НР
Гвоздоплюй: издалека, НАЗАД 3 раза, ВПЕРЕД, НН
Ярость: ВР, НР, НР, ВР, БЛ, ВН, НН, НН, ВН, БЛ, ВР
Дружба: ВНИЗ, ВНИЗ, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВР
Младенчество: ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВР
Fatality на декорации:
ВНИЗ 3 раза, НР

ЕРМАК

СУПЕРУДАРЫ:
Телекинетический захват:
НАЗАД, ВНИЗ, НАЗАД, ВН
Зеленый фейерболл: ВНИЗ, НАЗАД, НР
Телепортация с ударом:
ВНИЗ, НАЗАД, ВР
(эту атаку можно выполнять и в воздухе)
Комбо 1: ВН, НР (или НН, НР)
Комбо 2: ВН, ВН, НН, НАЗАД+ВН
Комбо 3: ВР, ВР, НАЗАД+НР, ВНИЗ, ВПЕРЕД, Захват, апперкот (или НАЗАД+ВН)
Комбо 4: ВН в прыжке, разу же Захват, затем апперкот или НАЗАД+ВН
Комбо 5: ВР, ВР, НАЗАД+НР, ВН, НН
Комбо 6: ВН, ВН, НН, НАЗАД+ВН
Комбо 7: чередовать апперкот и Телекинетический захват (100 % !!!)
FATALITY:
Срубание головы:
вблизи, БГ, БЛ, БГ, ВН
Телекинетический взрыв:
с расстояния подсечки, ВНИЗ, ВВЕРХ, ВНИЗ 3 раза, БЛ
Ярость: ВР, ВР, НР, БЛ, ВН, НН, БЛ, ВР, НР, НН, ВН
Fatality на декорации: БГ 4 раза, НН

РЕЙН

СУПЕРУДАРЫ:
Управляющий шар:
ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВР
Молния:
НАЗАД, НАЗАД, ВР
Ярость: ВР, ВР, БЛ, НН, ВН, БЛ, НН, ВН, БЛ, ВР, НР
К сожалению, прикаичивающие движения пока не известны

НУБ СЭЙБОТ

СУПЕРУДАРЫ:
Парализатор:
ВНИЗ, ВПЕРЕД+НР
Телепортация:
ВНИЗ, ВВЕРХ
Тень:
ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВР
Комбо 1: НН три раза
Ярость: ВР, НН, НР, БЛ, НН, ВН, ВР, НР, БЛ, НН, ВН
К сожалению, приканчивающие движения пока не известны

КИТАНА

СУПЕРУДАРЫ:
Кидание веера: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВР+НР
(эту атаку можно выполнять и в воздухе)
Захват веером: НАЗАД, НАЗАД, ВР
Удар кулаком в полете: ВНИЗ, НАЗАД, ВР
Комбо 1: ВН, ВН, НН, НАЗАД+ВН
Комбо 2: ВР, ВР, НАЗАД+НР, ВПЕРЕД+ВР
Комбо 3: ВН, ВН, ВНИЗ+НН, ВНИЗ+ВН
Комбо 4: НН в прыжке, Веер ВПЕРЕД+БГ, НН в прыжке, подсечка

FATALITY:
Поцелуй смерти: вблизи, БГ, БГ, БЛ, БЛ, НН
Срубание головы: НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВН
Ярость: ВР, ВР, БЛ, ВН, БЛ, НН, БЛ, НР, БЛ, ВР, БЛ
Дружба: ВНИЗ, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НР
Младенчество: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВН
Fatality на декорации: ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ, НН

САБ-ЗИРО (оригинальный)

СУПЕРУДАРЫ:
Заморозка: ВНИЗ, ВПЕРЕД, НР
Ледяная лужа: ВНИЗ, НАЗАД, НН
Подкат: НАЗАД+НР+БЛ+НН
Комбо 1: НН в прыжке, Лужа, ВР, ВР, ВНИЗ+НР, ВНИЗ+ВР, НН в прыжке, Подкат
Комбо 2: ВР, ВР, ВНИЗ+НР, ВНИЗ+ВР
Комбо 3: ВР, ВР, НАЗАД+НН, НАЗАД+ВН
(эти комбо можно сделать, Заморозив противника)

FATALITY:
Затемнение: вблизи, ВНИЗ 3 раза, ВПЕРЕД, ВР
Ярость:
ВР, НН, ВН, НР, ВР, ВН, ВН, ВР, ВР, НР
Fatality на декорации:
ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВР

gregtaragon.ru

СЕКТОР

СУПЕРУДАРЫ:
Ракета: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НР
Самонаводящаяся ракета: ВНИЗ, НАЗАД, ВР
Телепортация с ударом: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НН
(эту атаку можно проводить в воздухе)
Комбо 1: ВР, ВР, ВН, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 2: ВР, ВР, ВНИЗ+НР, НН в прыжке, подсечка
Комбо 3: ВР, ВР, ВН, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 4: НН, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 5: НН в прыжке, Телепортация, ВР, НН в прыжке
Комбо 6: НН в прыжке, ракета (или НН, или ВН, или БГ+ВПЕРЕД, НАЗАД+ВН)
FATALITY:
Компрессор: с расст. подсечки, НР, БГ, БГ, БЛ
Огнемет. издалека, ВПЕРЕД 3 раза, НАЗАД, БЛ
Ярость: ВР, ВР, БЛ, БЛ, ВН, ВН, НН, НН, НР, НР, ВР, БЛ
Дружба: на расст. подсечки, БГ 3 раза, ВНИЗ
Младенчество: НАЗАД, ВННЗ 3 раза, ВН
Fatality из декорации: БГ 3 раза, ВНИЗ

И никакого mercy!!

ШАНГ ЦУНГ

СУПЕРУДАРЫ
Огненный череп (1 шт.): НАЗАД, НАЗАД, ВР
Огненный череп (2 шт.): НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВР
Огненный череп (3 шт.): НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВР
Извержение: ВПЕРЕД, НАЗАД, НАЗАД, НН
ПРЕВРАЩЕНИЯ.
Скорпион: ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, НР
Китана: ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, БГ
Джейд: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ, БЛ
Рептилия: БГ, БЛ, БЛ, ВН
Милена: БГ, БЛ, ВН
Саб-Зиро (старый): БЛ, БЛ, БГ, БГ
Ермак: ВНИЗ, ВНИЗ, ВВЕРХ
Лю Канг: прокрутить дж по часовой стрелке
Синдел: НАЗАД, ВНИЗ, НАЗАД, НН
Джакс: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ+НР
Сектор: ВННЗ, ВПЕРЕД, НАЗАД, БГ
Соня: ВНИЗ+БГ+БЛ+НР
Кабал: НР, БЛ, ВН
Саб-Зиро: ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВР
Сайрекс: БЛ 3 раза
Страйкер: ВПЕРЕД 3 раза, ВН
Кунг Лао: БГ, БГ, БЛ, БГ
Смоук: ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, НР
Кано. НАЗАД, ВПЕРЕД, БЛ
Найтвульф: ВВЕРХ 3 раза
Комбо 1. НН, НАЗАД+ВН
Комбо 2: ВР, ВР, НР, ВН
Комбо 3: ВР в прыжке, НН, ВР, ВР, НР, НАЗАД+ВН
Комбо 4: НН в прыжке, 3 Черепа
Комбо 5: Извержение, апперкот
FATALITY:
Ложе из шипов: вблизи, зажать НР, ВННЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, отпустить НР
Кража души: вблизи, зажать НР, БГ, БЛ, БГ, БЛ, отпустить НР
Ярость:
ВР, БЛ, БЛ, БЛ, НН, ВР, НР, НР, БЛ, ВН, НН
Дружба:
на расст. подсечки, НН, НН, БГ, БГ, ВНИЗ
Младенчество: БГ 3 раза, НН
Fatality на декорации: зажать БЛ, ВВЕРХ, ВВЕРХ, НАЗАД, НР

САБ-ЗИРО

СУПЕРУДАРЫ:
Заморозка: ВНИЗ, ВПЕРЕД, НР
Ледяной двойник: ВННЗ, НАЗАД, НР
Ледяной душ (обычный): ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВР
Ледяной душ (близко): ВНИЗ, ВПЕРЕД, НАЗАД, НР
Ледяной душ (далеко): ВННЗ, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВР
Подкат: НАЗАД+НР+БЛ+НН
Комбо 1: ВР, ВР, НР
Комбо 2: НН, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 3: ВР, ВР, НР, НН, ВР, НАЗАД+ВН
FATALITY:
Заморозка и разбивание: вблизи, БЛ, БЛ, БГ, БЛ, БГ
Мистический холод: из расст. подсечки, НАЗАД, НАЗАД, ВНИЗ, НАЗАД, БГ
Ярость: ВР, НН, ВН, НР, ВР, ВН, ВН, ВР, ВР, ВР, НР
Дружба: из расст. подсечки, НН, НН, ВГ, БГ, ВВЕРХ
Младенчество: ВННЗ, ВНИЗ, НАЗАД, НАЗАД, ВН
Fatality из декорации: НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВН

ЛЮ КАНГ

СУПЕРУДАРЫ
Высокий файерболл: ВПЕРЕД ВПЕРЕД, ВР
(эту атаку можно выполнять в воздухе)
Низкий файерболл. ВПЕРЕД ВПЕРЕД, НР
Велосипедный удар: зажать НН из 3 секунды, отпустить НН
Летящая атака: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВН
Комбо 1. ВР, ВР, БЛ, НН, НН, ВН, НН
Комбо 2: ВР, ВР, НАЗАД+НР
Комбо 3: ВР, ВР, НАЗАД+НР, НН в прыжке, Высокий ф-болл, Летящий удар
Комбо 4: НН в прыжке, Высокий ф-болл
FATALITY:
Огненное поглощение: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД ВНИЗ, ВНИЗ, НН
Падение игрового автомата: ВВЕРХ, ВНИЗ ВВЕРХ, ВВЕРХ, БГ+БЛ
Ярость: ВР, НР, ВР, БЛ НН ВН ВН НН ВН НР ВР
Дружба: издалека, БГ 4 раза, ВНИЗ
Младенчество. ВНИЗ 3 раза, ВН
Fatality из декорации: БГ, БЛ, БЛ, НН

СИНДЕЛ

СУПЕРУДАРЫ
Левитация: НАЗАД, НАЗАД ВПЕРЕД, ВН
Файербонн: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НР
Файербонн в воздухе. в прыжке, ВНИЗ, ВПЕРЕД, НН
(эту атаку можно выполнять, Левитируя)
Вопль: ВПЕРЕД 3 раза, ВР
Комбо 1: ВН, ВР, ВР, НР, ВН
Комбо 2. НН, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 3: ВР, ВР, ВНИЗ+ВР
Комбо 4: ВН, ВР, ВР, НР, ВН
Комбо 5: НН, ВР, ВР, ВНИЗ+БР, НН в прыжке, ф-болл в воздухе
FATALITY
Смертельный Вопль: на расст. подсечки, БГ, БГ, БЛ, БЛ, БГ+БЛ
Заматывание волосами: из расст. подсечки, БГ, БГ, БЛ, БГ, БЛ
Ярость: ВР, БЛ, НН, БЛ, НН, ВН, БЛ, ВН НН БЛ НР
Дружба: издалека, БГ 6 раз, ВВЕРХ
Младенчество: БГ 3 раза, ВВЕРХ
Fatality из декорации: ВНИЗ 4 раза, НР

КУНГ ЛАО

СУПЕРУДАРЫ
Кидание шляпы: НАЗАД, ВПЕРЕД, НР
Телепортация: ВНИЗ, ВВЕРХ
Щит-вертушка: ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, БГ
Удар ногой в полете: находясь в воздухе, ВНИЗ+ВН
Комбо 1: ВР, НР, ВР, НР, НН, НН, НАЗАД+ВН
Комбо 2: НН, НН, НАЗАД+ВН
Комбо 3: НН в прыжке, Удар ногой в полете
Комбо 4: ВР, НР, ВН, ВР, НР, НН, НН, НАЗАД+ВН
FATALITY
Разрезание на части: вблизи, ВПЕРЕД ВПЕРЕД, НАЗАД, ВНИЗ, НР
Вакуумная вертушка: издали, БГ, БЛ, БГ БЛ ВНИЗ
Ярость: ВР, НР, НН, ВН, БЛ, ВР, НР, НН, ВН, БЛ, ВР
Дружба: на расст. подсечки, БГ, НР, БГ, НН
Младенчество: ВНИЗ, ВПЕРЕД ВПЕРЕД НН
Fatality на декорации: ВНИЗ, ВНИЗ ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НН

КАБАЛ

СУПЕРУДАРЫ
Искра из глаз: НАЗАД, НАЗАД ВР (эту атаку можно выполнять и в воздухе)
Вертящиеся шипы: НАЗАД 3 раза, БГ
Вертушка: НАЗАД, ВПЕРЕД, НН
Комбо 1. НН, НН, ВР, ВР, ВНИЗ+ВР
Комбо 2: ВР, ВР, ВНИЗ+НР, ВНИЗ+ВР
Комбо 3: ВР, ВР, ВНИЗ+ВР
Комбо 4: НН, НН, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 5: НН в прыжке, Искра в воздухе
Комбо 6: НН в прыжке, Вертушка, НН, НН ВР, ВР, ВНИЗ+ВР, НН в прыжке, Искра в воздухе
FATALITY
Лицо смерти: вблизи, ВГ, БЛ 3 раза, ВН
Раздувание головы: на расст. подсечки, ВНИЗ, ВНИЗ, НАЗАД, ВПЕРЕД, БЛ
Ярость: ВР, БЛ, НН, НН, НН, ВН, НР, НР, НР, ВР НР
Дружба: БГ, НН, БГ, БГ, ВВЕРХ
Младенчество: БГ, БГ, НН
Fatality на декорации: БЛ, БЛ, ВН

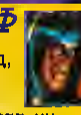
СОНЯ БЛЕЙД

СУПЕРУДАРЫ:
Энергетическая "батарея": ВНИЗ, ВПЕРЕД, НР
Полет с ударом: ВПЕРЕД, НАЗАД, ВР
Велосипедный удар вверх: НАЗАД, НАЗАД, ВНИЗ, БН
Захват ногами: ВНИЗ+НР+БЛ
Комбо 1: ВН, ВН, ВР, ВР, НР, НАЗАД+ВР
Комбо 2: ВР, ВР, ВНИЗ+НР
Комбо 3: ВР в прыжке, ВР, ВР, ВВЕРХ+НР, НН в прыжке, Захват ногами
Комбо 4: НН, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 5: ВР в прыжке, ВН, ВН, ВР, ВР, НР, НАЗАД+ВР
Комбо 6: НН в прыжке, Захват ногами
FATALITY.
Розовое облако: издалека, зажать БГ+БЛ, ВВЕРХ, ВВЕРХ, НАЗАД, ВНИЗ, отпустить БГ+БЛ
Огненный поцелуй: НАЗАД, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ, БГ
Ярость: ВР, НН, БЛ, ВР, НН, ВЛ, ВР, НР, БЛ, ВН, НН
Дружба: НАЗАД, ВПЕРЕД, НАЗАД, ВНИЗ, ВГ
Младенчество: ВНИЗ 3 раза, ВПЕРЕД, НН
Fatality на декорации: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВННЗ, ВР

САЙРЕКС

СУПЕРУДАРЫ:
Плазменная сеть: НАЗАД, НАЗАД, НН
Телепортация: ВПЕРЕД, ВНИЗ, БЛ
(эту атаку можно проводить и в воздухе)
Близкая бомба: зажать НН, НАЗАД, НАЗАД, ВН
Дальняя бомба: зажать НН, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВН
Бросок в воздухе: ВННЗ, ВПЕРЕД, БЛ, затем, когда вблизи, НАЗАД+НР или ВПЕРЕД+НР
(ваш противник должен быть в воздухе)
Комбо 1: ВР, ВР, ВН, ВР, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 2: ВР, ВР, НР
Комбо 3: НН, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 4: Дальняя бомба, Близкая бомба, апперкот
FATALITY:
Вертолет: ВНИЗ, ВНИЗ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВР
Самоуничтожение: вблизи, ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, БГ
Ярость: ВР, ВН, ВР, ВН, ВН, ВР, ВН, ВР, ВН, НН, НР
Дружба: БГ 3 раза, ВВЕРХ
Младенчество: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, ВР
Fatality на декорации: БГ, БЛ, БГ

НАЙТВУЛЬФ



СУПЕРУДАРЫ
Выстрел из лука: ВНИЗ, НАЗАД, НР
Апперкот с томагавком: ВННЗ, ВПЕРЕД, ВР
Фазовое плечо: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НН
Отражающее поле: НАЗАД, НАЗАД, ВН
Комбо 1: НН, ВР, ВР, НР, Томагавк, Томагавк
Комбо 2: ВН, ВР, ВР, НР, Томагавк, НН в прыжке, Фазовое плечо
Комбо 3: ВН, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 4: НН в прыжке, фазовое плечо
Комбо 5: НН в прыжке, ВР, Выстрел из лука
FATALITY:
Удар молнии: издалека, НАЗАД, НАЗАД, ВНИЗ, ВР
Гнев богов: вблизи, зажать ВЛ, ВВЕРХ, ВВЕРХ, НАЗАД, ВПЕРЕД, отпустить БЛ, БЛ
Ярость: ВР, ВР, ВН, НН, НН, БЛ, БЛ, НР, НР, ВР, БН
Дружба: на расст подсечки, БГ 4 раза, ВНИЗ
Младенчество: ВПЕРЕД, НАЗАД, ВПЕРЕД, НАЗАД, НР
Fatality на декорации: БГ 3 раза, БЛ

СТРАЙКЕР

СУПЕРУДАРЫ
Выстрел из пистолета: НАЗАД ВПЕРЕД ВР
Перекидывание дубинкой ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВН
Подсечка с дубинкой: ВПЕРЕД, НАЗАД, НР
Низкая граната: ВНИЗ, НАЗАД, НР
Высокая граната: ВНИЗ, НАЗАД, ВР
Комбо 1: НН, ВР, БР, НР
Комбо 2: НН, ВН, НАЗАД+ВН
Комбо 3: ВН, БР, ВР, НР, Перекидывание дубинкой
Комбо 4: ВР, ВР, НР, Высокая граната
Комбо 5: Пистолет, Пистолет, ВР, ВР, НН в прыжке, подсечка
Комбо 6: ВР, ВР, ВНИЗ+НР
FATALITY
Цель с бомбами: вблизи, ВНИЗ, ВПЕРЕД ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВЛ
Электрошок: издали, ВПЕРЕД 3 раза, НН
Ярость: ВР, НР, ВН, НН, ВР, НР, НН, ВН ВР, НН, НН
Дружба: с расст. подсечки, НР, НР, ВГ, БГ, НР
Младенчество: ВННЗ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, ВР
Fatality на декорации: зажать БЛ ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВВЕРХ+ВН

СМОУК

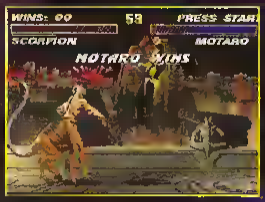
СУПЕРУДАРЫ
Гарпун: НАЗАД, НАЗАД, НР
Телепортация с ударом ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НН
(эту атаку можно проводить и в воздухе)
Бросок в воздухе: БЛ в прыжке
Невидимость: зажать БЛ, ВВЕРХ, ВВЕРХ, БГ
Комбо 1: ВР, ВР, НН, ВН, НР
Комбо 2: ВР, ВР, НР
Комбо 3: НН в прыжке, Телепортация, НН в прыжке
Комбо 4: Гарпун, апперкот
Комбо 5: НН в прыжке, Телепортация Гарпун, затем комбо 1, 2, или 3
FATALITY
Уничтожение Земли: издалека, зажать БЛ, ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВПЕРЕД, ВННЗ
Бомба в глотку: на расст. подсечки зажать БГ+БЛ, ВННЗ, ВННЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ
Ярость: ВР, НН, НН, ВН, БЛ, БЛ, НР, НР ВР ВР, БЛ ВЛ
Дружба: издалека, ВГ 3 раза, ВН
Младенчество: ВНИЗ, ВНИЗ, НАЗАД, НАЗАД, ВН
Fatality на декорации: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД ВНИЗ, НН

КАНО

СУПЕРУДАРЫ
Вертикальное "ядро": ВПЕРЕД ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВН
Горизонтальное "ядро": зажать НН на 3 секунды, отпустить НН
Метание ножа: ВНИЗ, НАЗАД, ВР
Апперкот с ножом: ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВР
Удушение: ВНИЗ, ВПЕРЕД, НР
Удар ногами в воздухе: БЛ в прыжке
Комбо 1: ВР, ВР, БР, НН, НАЗАД+ВН
Комбо 2: НН, ВН, НН, НАЗАД+ВН
Комбо 3: ВР, ВР, ВННЗ+НР, ВНИЗ+ВР
Горизонтальное "ядро"
Комбо 4: ВР, ВР, метнуть Нож
Комбо 5: ВР, ВР, ВННЗ+НР, ВННЗ+ВР, НН в прыжке, апперкот с Ножом
FATALITY
Луч из глаза: на расст. подсечки, НР, ВЛ БЛ, ВН
Вырывание скелета: вблизи, зажать НР, ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, отпустить НР
Ярость: ВР, НР, БЛ, НР, БЛ, ВН, НН, БЛ ВН, НН
Дружба: на расст. подсечки, НН, БГ, БГ, ВН
Младенчество: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВННЗ, ВНИЗ, НН
Fatality на декорации: ВВЕРХ, ВВЕРХ, НАЗАД, НН

ДЖАКС (майор ДЖЕКСОН БРИГГС)

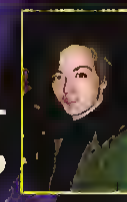
СУПЕРУДАРЫ.
Ракета из рук: НАЗАД, ВПЕРЕД, ВР
Двойная ракета из рук: НАЗАД, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВР
Фазовый удар: ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВН
Захват "Gotcha!": ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НР
Счетверенный бросок: во время броска ВР неск. раз
Ломание хребта: БЛ в воздухе
Землетрясение: зажать НН на 3 секунды, отпустить НН
Комбо 1: ВН, ВН, ВНИЗ+ВР, ВР, БЛ, НР, НАЗАД+ВР
Комбо 2: ВР, ВР, НАЗАД+НР, НАЗАД+ВР
Комбо 3: НН, ВН, НАЗАД+ВР
Комбо 4: НН в прыжке, захват "Gotcha!"
Комбо 5: НН в прыжке, Счетверенный бросок
FATALITY:
Разрезание руками: вблизи, ВВЕРХ, ВННЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ
Гигантская нога: издалека, БГ, БЛ, БГ, БГ, НН
Ярость: ВР, ВР, ВР, БЛ, НР, ВР, ВР, ВР, ВЛ, НР, ВР
Дружба: на расст. подсечки НН, БГ, БГ, НН
Младенчество: ВННЗ 3 раза, НН
Fatality на декорации: ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВНИЗ, НР



Высоко пошел. Видать, к дождю.

Кому мясо на ребрышках?

Агент КУПЕР



dreadragon.ru

FUN CLUB

ТЕСТ. КРУТОЙ ЛИ ТЫ ГЕЙМЕР?

Автор теста: Дмитрий Сударушкин, г Москва

1. Какие картриджи ты покупаешь?
фирменные — 10 баллов;
какие достану — 5 баллов,
только дешевые "китайские" — 1 балл.

2. Что больше всего ты цеиишь в игре?
то, что ее дал мне друг на время — 1,
увлекательный сюжет — 15,
знакомый любимый персонаж — 10,
графику, звук, цвета — 20,
то, что сколько ни играй, делаешь все новые и новые открытия — 30.

3. Какие журиалы по играм ты читаешь?
никакие — 1,
дешевые — 5,
только один мой любимый журнал — 10;
разные — 20.

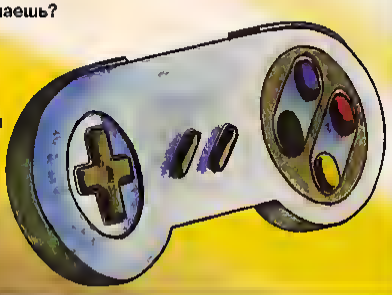
4. Как ты выбираешь картриджи?
прошу продавца показать — 10,
по совету продавца — 5,
из журнала — 15,
использую все способы проверки — 20.

5. Какую приставку ты уважаешь больше прочих?
ту, что у меня есть — 10,
ту, которая сейчас разумно рекламируется — 5,
ту, что у меня нет — 1.

6. Почему ты любишь имеиио эту приставку?
у нее хорошая графика, цвета, звук — 10,
для нее много хороших игр — 20;
для нее много игр — 5,
она дорогая — значит, хорошая — 1.

7. Сколько игр в год ты покупаешь?
1 — 5;
2 — 10;
3-12 — 15,
больше 12 — 25,
я покупаю только классные игры, сколько бы они ни стоили — 30.

8. Сколько времени в день ты играешь?
Иногда, почти не играю — 1;
1 час — 3,
2 час — 5,
Иногда играю 3 и более часа, а иногда, вообще не играю — 10.



РЕЗУЛЬТАТЫ

1S0 — 101 — Браво! Ты — супергеймер!!

100 — S1. Нормально, геймер, продолжай игру в свое удовольствие.

50 — 31. Если ты еще новичок, то результат вполне достойный. Если же ты величаешь себя "геймером со стажем", то пора выходить на пенсию.

30 и меиьше. Знаешь — игра не твоя стихия, лучше смотри видик, там за тебя другие поиграют.

НОВАЯ РУБРИКА!

Читатели предлагают свои шуточные характеристики игр

Battletank — контейнер с трубой, но очень боевой
Battletoads — зеленые мускулы в очках

Антон Шолохов, г Москва

Marco's Magic Football — с футбольной тренировки парнишка шел.
Mortal Kombat 3 — не делайте из меня зверя
Quack Shot — наигрался Дональд в "Контру"
Second Samurai — голой пяткой на саблю

Владимир Тубольцев, г Лобня, Московская обл

Aladdin — он выкинул яблок больше, чем в овощном магазине
Mortal Kombat 1,2,3 — ты — мне, я — тебе
Lion King — вам бы стрижку под мартышку
Doom Troopers — этим ребятам только на мясокомбинате работать.
Tiny Toon — держи уши трубой.

Gladiator, г Видное, Московская обл

Michael Jackson's Moonwalker — попса или лезгинка по-американски.
Earth Worm Jim 2 — консервированная психо-ворона или правосудие по-червяцки

Олег Смирнов, г Сочи

Beauty and the Beast — гордость до добра не доводит.
F-1 — врезаться нужно в меру.
Battle Tank — ты и твой джойстик — экипаж машины боевой.

Scorp, г Одесса, Украина

Addams Family — семейные разборки
Adventure Island — "я по свету немало хаживал..."
Battle City — "броня крепка, и танки наши быстры"
Road Rash II — "нам нечего терять, кроме своих цепей"
Ariel the Little Mermaid — запузырил — и никакого утомительного застирывания
Contra — приказ: "Огня не прекращать!"
Batman & Flash — возня под плинтусом

Артем и Роман Аббязовы, г Краснодар

ЭТА РУБРИКА ПОКА НЕ ИМЕЕТ НАЗВАНИЯ. ЖДЕМ ВАШИХ ПРЕДЛОЖЕНИЙ.

Наш адрес для писем: 117454, Москва, а/я 21

Великий D — твоя планета!

greatgamer.ru

Who is Вы, G.Dragon?

Рис Макса Алаева

Мне недавно пришла такая мысль — раз G.Dragon трехглавый, может это три человека? Допустим, Валерий Поляков, Максим Алаев и Марат Асанов.
И еще. Чья это физия мелькает в рубрике "No Problems"? Это я про выпуск 26, раздел MD, игра "Soldiers of Fortune", и выпуск 27, опять же MD, игра "Urban Strike". Уж, не....?

The Destroyer, г Астрахань

ОТВЕТ РЕДАКЦИИ.

Не....

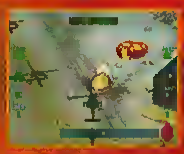
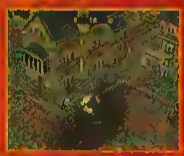
Немного домыслов о Великом Драконе. Мне кажется, что этот мегафанат игр связан как-то с игрой "Double Dragon", но возможно, что Великим Драконом могут быть:
а) дракончик Йоши (с его островом);
б) значок МК;
в) значок "Double Dragon";
г) Diablo из "Primal Rage";
д) Лю Канг из МК;
е) дракон из "Золотой секиры";
ж) Дино из "Флинтстонов";
з) Персонаж "Юрского парка";
и) один Великий человек из редакции.

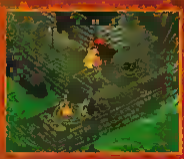
Alex M. г.Москва

ОТВЕТ РЕДАКЦИИ.

Редакция с радостью отмечает, что впервые за все время проведения читателями исследований на тему "Кто же, черт побери, Вы, Великий Дракон", удалось приблизиться к решению этой сверхсекретной задачи: среди кучи вариаитов, иазваных Alex'ом М., есть один, похожий на правильный. Следствие продолжается!

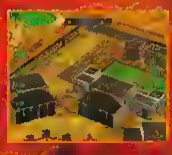
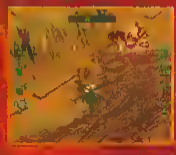
Забор исписал Дмитрий Тороненко (г.Мойкоп, респ.Адыгея), приславший в иаш одрес свой (рукописиый) вариаит иошего журнола.

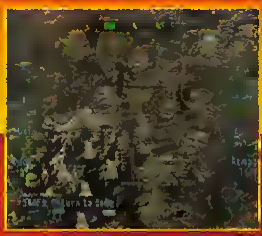


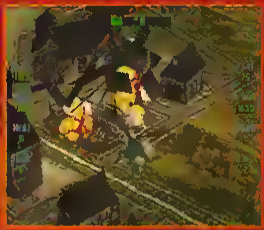
"Ты, что, так заигрался, что звонка не слышишь?" — орал Jason в пустую телефонную трубку, дозваниваясь до супер агента всех стран и народов, отчаянного комбатовца и исправного налогоплательщика Купера. Наконец, трубка задышала, и сонный голос пробормотал: "Уже три часа ночи!". "Спасибо, в курсе, — ответил Jason, — но я, вроде, Куперу звоню, а не по номеру 100". Наконец, сонный голос на другом конце провода пробурчал: "Ну чего тебе надобно, старче?" "Очнись! Доспишься до того, что террористы Кремль захватят и на Красной площади гонки на танках устраивать будут!" — прокричал Jason вырубленному дневными заботами агенту. "Чур тебя, — вмругнулся на древнеславянском Куп,— какие танки, какая Красная площадь? У тебя, чего, башни поехала от Soviet Strike'а?".
"Да, — сознался труженик бензопилы, — третий уровень пройти не могу!"
Desert Strike, Jungle Strike, Urban Strike — все уважающие себя геймеры играли, прошли или хотя бы видели этот, пожалуй, лучший шестнадцатибитный многосерийный боевик от фирмы Electronic Arts. Все, наверное, помнят злобных террористов, наркомафиозных боссов и многонациональный сброд криминальных элементов, вставший у вас на пути.
Экскурс в историю. Все началось с Desert Strike'а. Игра получилась очень оригинальной для своего времени, прошу не забывать, это был 1993 год — год петуха. Desert обошел по популярности все другие леталки и имел большой успех в геймерских кругах. Следующим в серии "страйков" был Jungle Strike — шедевр, по моему мнению. Игра настолько затягивала своим быстроразвивающимся сюжетом и графикой, что оторваться было невозможно, правда некоторое облегчение доставляло ее многократное прохождение. Последним страйком стал Urban Strike— увы, последний для шестнадцати бит и не самый лучший в серии. Не

лучшим он был по причине слишком большой легкости и абсолютно не нашенских, не страйковских, миссий, где вы управляете человеком. Но, в общем, вся трилогия удалась на славу. Вернемся в наши дни.
Вы думаете, это я просто так здесь воздух рассекал? Нет, ничего подобного, это я подготавливал почву для рассказа о новой игре из серии страйков от Electronic Arts. Прошу любить и жаловать — Soviet Strike. Правда, сразу обмолвлюсь, игра эта вышла только для Sony PlayStation.
Четвертое пополнение знаменитой вертолетной серии впечатляет. Все сюжетные моменты выполнены в живом

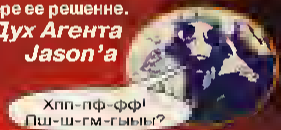
greatdragon.ru





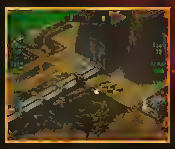
сразу переварить, в ваши уши вливаются тонны информации о перехваченных шифровках, расположении войск противника, передвижениях ваших союзников, а дальше — больше: в Soviet Strike появляются новые возможности, как-то: оснащение вертолета по вашему желанию оружием нескольких видов или дополнительными подвесными бензобаками, получение интересующей вас информации из видеороликов, сопровождающихся понятной и четкой речью, возможность ухода вертолета непосредственно вправо или влево от вражеских выстрелов. Управление просто, понятно и поддается настройке по вашему вкусу. А достигнутые в игре высоты вы можете как запомнить на карточку памяти, так и восстановить полученным за успехи паролем. А, вообще, игра нам так понравилась, что ждите в следующем номере ее решение.

Дух Агента Jason'a



видео, с привлечением профессиональных актеров. Глядя на экран, невольно убеждаешь себя, что на дворе 1993-й год, и мятежный советский генерал Чарческий всерьез решил развязать Третью мировую, начав поближе к нефти, то есть с Ближнего Востока. В его подчинение входят преданные армейские части с техникой, авиацией и несколькими военными кораблями.

Вы — пилот до предела навороченного вертолета Apache, который, в свою очередь, входит в подразделение по предотвращению еще не начавшихся военных конфликтов (S.T.R.I.K.E.). Ваша цель: остановить зарвавшегося генерала и не дать осуществиться его коварным планам. Программисты EA, как всегда, были очень внимательны к деталям — благодаря этому и возможностям PSX Soviet получился самым реалистичным из всех Strike'ов. Ваш модернизированный Apache носится не над плоской картой, как раньше, а над вполне рельефным пандшафтом (оцифрованные изображения макета уровня наложены на полигонный "скелет"). Игра пестрит бесконечными видеозастав ками с потрясающим качеством видео. Что касается музыкального и голосового сопровождения, то его там столько, что просто сложно



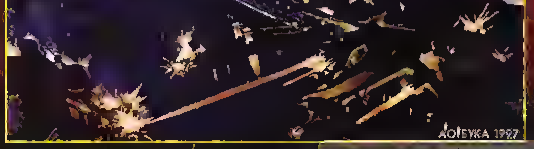
SOVIET STRIKE

Компания "БУКА" - официальный дистрибьютор продукции SONY PLAYSTATION и эксклюзивный распространитель игры "Soviet Strike" на российском рынке.
Мы ждем Вас!

Мы заинтересованы в расширении нашей сети розничной торговли.

Бука

Москва,
Каширское шоссе,
д 1, корп.2,
тел.(095)111-5136,
факс (095)111-7060,
E-mail: market@buka.com
Internet: www.buka.com



©БУКА 1997

Одной из первых игр на PSX, показавших приставку с лучшей стороны и до сих пор пользующаяся успехом среди геймеров, была ошеломляющая гонка-стрелялка с возможностью игры вдвоем – великая TWISTED METAL. Почти сразу после ее выхода все SONY'вские геймеры были терзаемы слухами о выходе второй части этой потрясающей игры. И вот фирма SINGLE TRAC выпустила свое новое детище — TWISTED METAL 2 World Tour.

В красочной заставке перед игрой вас просвещает сам CALIPSO владелец турнира на выживание, говоря что вас ждет в погрязшем в хаосе мире и что вам предстоит преодолеть, чтобы при встрече с Калипсо исполнилось ваше заветное желание. На этот раз сердобольный экспериментатор ареной своих боев выбирает нашу планетку целиком. Вы будете сражаться с вашими соперниками в Лос-Анджелесе, Москве, Париже, Гонконге, Голландии, на крышах нью-йоркских небоскребов, на ледяных просторах Антарктики и на вулканических озерах Амазонии.

Состав участников с первой части претерпел довольно большие изменения: из игры были убраны грузовик — Dark Side, такси — Yellow Jacket и гоночная феррари — Crimson Fury. Их места заняли экскаватор — Mr. Slam, катафалк — Shadow, человек-колеса — Axel и гоночная машина — Twister. Изменились также и другие герои: мотоциклист Mr. Grimm приобрел для своего мотоцикла коляску, Road Kill потерял ракетницу на крыше, водителем Outlaw 2 стала привлекательная девушка, Pit Viper даже поменял название на Grasshopper. А вот Sweet Tooth'ом из первой части можно играть и здесь, для этого на экране выбора машин наберите комбинацию: вверх, L1, треугольник, вправо. Правда игру им пройти нельзя по причине отсутствия для него паролей.

Что касается новых возможностей, появилась очень прикольная опция, позволяющая проходить игру на пару с приятелем: возможность разделять экран при игре вдвоем как по вертикали, так и по горизонтали, включать экран заднего обзора.

Коснемся оружия. В ваш арсенал входят: присущий только данному виду машины специальный прием (Special), обычная ракета со слабонаводящим эффектом (Fire), самонаводящаяся ракета (Homing), самая сильная ракета без самонаводящегося эффекта (Power), напалм (Napalm), радиоуправляемые бомбы (Remote), рикошетные бомбы (Ricochet Bomb — RCCB) и молнии (Light), используемые только у высоких сооружений. Плюс к тому, у каждой машины есть пулемет с бесконечным запасом патронов.

Так же абсолютно каждая машина обладает еще некоторыми дополнительными способностями, как-то: заморозка (влево, вправо, вверх), стрельба назад заранее выбранным оружием (влево, вправо, вниз), временная защита (вверх, вверх, вправо), прыжок (вверх, вверх, влево), установка бомбы (вправо, влево, вниз) напалм, зачем не знаю, ведь он есть в обычном арсенале (вправо, влево, вверх). За эти возможности отвечает шкала зеленого цвета над списком оружия.

Относительно прохождения. На уровне сложности EASY вам предстоит победить в пяти городах и замочить босса, который был и в первом TM: то бишь MINION в (огромного злого броневика), на уровне сложности NORMAL ко всему тому, что было на EASY, прибавляются еще три уровня и финальный босс DARK TOOTH (грузовик мороженого): тот самый Sweet Tooth из первого TM, но только намного больше, черный и стреляет всеми возможными видами оружия. По поводу уровня сложности HARD ничего сказать не могу, так как для меня, хотя я неплохо играю в TWISTED METAL, он остался непокоренным.

В общем играйте, взрывайте, наслаждайтесь и отомстите за мою неудачу на HARD'е.

Twisted Jason

MORTAL KOMBAT TRILOGY

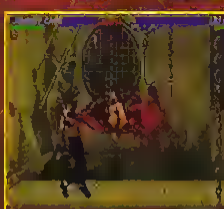
"Лучше больше да лучше" (из народного фольклора)

Что и говорить, эта осень оказалась суперпродуктивной на новые пополнения серии МК. Просто на-гора были выданы страждущей общественности МК 3 на восьмибитке, Ultimate МК 3 на MD и SNES и, под конец, появилась Mortal Kombat Trilogy! (Впрочем, где обещанная 3DO-шная версия? Ну и ладно)

Игра, от которой никто не знал, чего ожидать. По всей Москве бродили слухи, на разнообразных сходках комбатисты обсуждали возможные суперудары новых героев, фанаты "доили" сеть Интернет (где, кроме тех же слухов, почти ничего не было). "Великий Дракон" отличился, первым из отечественных игровых журналов опубликовав точную информацию по этой игре (хотя в одном мы тоже ошиблись, но об этом — ниже). И вот теперь, когда диск с полной версией МКТ попал к нам в редакцию, мы рады подробнее рассказать об этой, возможно, наилучшей версии МК на сегодняшний день.

Герои. Их 37. Тридцать семь. Все персонажи всех частей МК плюс четверо боссов, плюс скрытый ниндзя Хамелеон. И лишь после выхода анонса в 28 выпуске нашего журнала, стало известно, что среди выборных персонажей все-таки будет Джонни Кейдж, воскрешенный Буном и Тобиасом по просьбам ярых поклонников (поклонниц?). Кинозвезда выглядит несколько непривычно, так как его сыграл новый актер — Крис Александер (вместо Даниэля Песина, похоже, разругавшегося с Буном)

Если на экране выбора игрока рамка стоит на портрете Райдена, Кунг Лао, Кано или Джакса, вы сможете, нажав "Select", сыграть их "старыми версиями". Райденом и Кано из первой части МК или Кунг Лао и Джаксом из МК II! Причем, у них остались прежние удары и Fatality. А у многих героев прибавилось по новому суперудару! Барака теперь может вертеть вокруг себя ножами (ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД+БЛ), Райден пускает молнию назад (ВНИЗ, НАЗАД+НР), "старый" Джакс мечет энергетическую волну в воздухе (полукруг от НАЗАД до ВПЕРЕД+ВН), "старый" Кано описывает круги кинжалами (НАЗАД, ВПЕРЕД+ВР), а Страйкер выбрасывает сразу две гранаты (НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, НАЗАД+ ВР/НР)!



Прибавились новые добивания. Так, Скорпион вызывает адскую огненную руку, которая сжимает жертву в пламенные объятия и утягивает под землю, а Саб-Зиро в маске подбрасывает оппонента в воздух, после чего тот падает на вырастающий из пола огромный сталагмит.

Режимы игры такие же, как в 16-битном Ultimate: турнир, матчи 2 на 2, матчи 4 на 4. Но теперь турнирные Battle Plan'ы гораздо длиннее, а матчи на выживание весьма разнообразны. Слабо, например, в одном бою победить Ермака, Кинтаро и Мотаро? Так-то. Если вы надеетесь "в легкую" пройти МКТ, то жестоко ошибаетесь. Шао Кан тут практически неуязвим и уже никогда не клюнет на повторяющиеся атаки льдом или сетями.

Придется вам подбирать новые способы. Зато победителей ждут классные картинки — то, чего мы не видели аж с выхода МК II на SNES!

Подводя некий итог можно сказать, что Trilogy, конечно, не в полной мере новая игра, это скорее компоновка, собрание всех "Комбатов", известных нам, со всеми их героями, с большинством декораций, ударов и добиваний. Некое "энциклопедичное" издание, которое, к сожалению (из-за формата), никогда не будет так распространено, как более простой и незамысловатый Ultimate. Хотя, кто знает, может это как раз та игра, из-за которой обзаводятся новой приставкой.

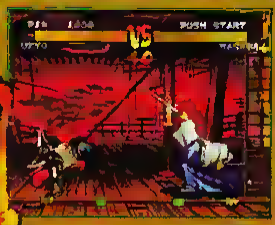
Агент Купер

(Thanx особый Jason'у)

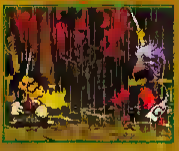
У-у, как всё запущено!!

Sony PlayStation

侍魂 SAMURAI SHODOWN III



Япония, 1762 год... Страна в хаосе. Злобный демон Занкуро Минадзуки, возжелав всевластия, стремится подчинить себе все боевые школы и кланы Японии. Он надеется совершить то, что до него не удалось даже женщине-демону по имени Широ Токусада Амакуза, много лет назад поверженной странствующим самураем Хаомару. Однако сила и власть Занкуро Минадзуки дает все основания полагать, что на этот раз силы зла добьются своей цели. И в это сумрачное время лишь двенадцать отважных воинов, самых сильных представителей своих школ, осмелились бросить вызов силам хаоса. У каждого из них свой путь, у каждого из них своя цель, единственное, что их объединяет — желание покончить с могущественным демоном. Именно в эту атмосферу мрачного японского средневековья вам предстоит погрузиться вместе с героями игры SAMURAI SHODOWN 3 от фирмы SNK. Вся третья часть выполнена в стиле удивительной старояпонской живописи. Декорации, герои и общее оформление игры настолько удачно поддерживают дух средневековой Страны Восходящего Солнца, что создается впечатление оживившей древней гравюре о самураях. Драматичность игры подчеркивается еще и тем, что теперь в игре нет ни одного комического персонажа. Появившиеся было во второй части забавный старец Никотин, девочка с банального острова и полуголый рыцарь с клешней вместо клинка, какупи в пету. Не дожили до третьей части и многие герои из первого "Духа Самурая". Здесь вы больше не увидите зеленого уродца Ген-Ана, техасского разбойника по кличке "Землетрясение", китайского императора Ван-Фу, жреца племени инков Там-Тама и женщину-рыцаря Шарпотту. Теперь в легенде о самураях остались лишь чисто японские персонажи за исключением разве что Гапфорда, воина-ниндзя американского происхождения. Помимо уже известных нам: Хаомару, Юкио, Накоруру, Киоширо, Ханзо, Генжуро, присоединившегося к ним во второй части, и Амакузы, потерявшей часть своего могущества и ставшей рядовым бойцом, появилось несколько новых героев. Это мстящий за смерть родителей Шизумару, сестра Накоруру — Римururu, огромный японский монах Гайра и, желающий воскресить свою возлюбленную, загадочный Базара.



Мы упомянули, что в игре участвуют двенадцать персонажей, но это не совсем так. Фактически их двадцать четыре, поскольку, выбрав своего героя, вам еще предстоит определить, доброе или злое начало будет в нем доминировать (slash или bust). И что самое главное, у каждого бойца в зависимости от того, злой он или добрый, будут разные Специальные Приемы.

Подробней остановимся на технике боя в Samurai Shodown 3. Помимо того, что создатели смогли воссоздать атмосферу древней Японии, им так же удалось с потрясающей достоверностью воплотить в игре дух самурайского поединка, где исход боя решали выдержка и два-три точных удара. Так же свели к минимуму удары ногами, маловозможные в реальном поединке на мечах. Плюс ко всему, все броски и перекидывания заменили на захват, разворачивающий противника спиной. Это дает шанс беспрепятственно нанести противнику сильнейший удар. Все Специальные Приемы в игре выполняются таким образом, что нельзя победить противника, расстреливая его из противоположного конца экрана. Теперь единственное средство победить — это клинок в ваших руках. Да здравствует честный бой!

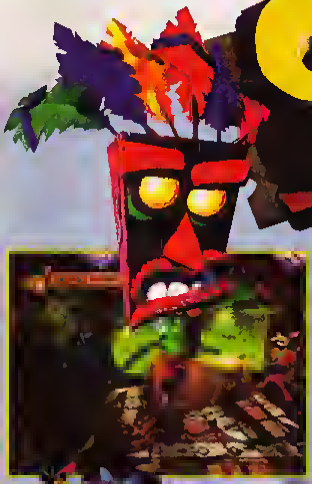
Правда, честный настолько, насколько может быть честным бой без судьи. В третьей части, в отличие от предыдущих, судья Куроку появляется лишь единожды и только для того, что бы испытать силу вашего духа и тела. Помните, пишь победив зло внутри себя, вы сможете одолеть Куроку. А победив самого себя, вам откроются пути, пройти по которым могут пишь сильные духом, и пишь им суждено покончить с злобным демоном Минадзуки. Постигайте Дух Самурая!

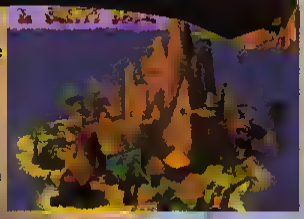
Александр Макаров и Артем Сафарбеков

P.S. Обратите пристальное внимание на звуковое сопровождение игры — такого качественного переложения древне-японской музыки мы не слышали еще ни в одном файтинге.

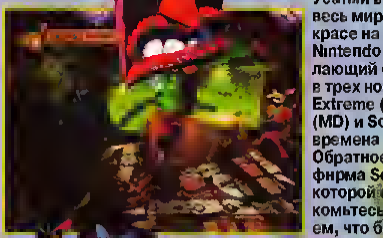
Coreldraw.ru

CRASH BANDICOOT





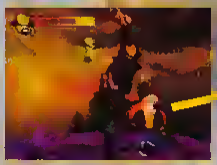
Усатый водопроводчик потряс весь мир, явившись во всей красе на новой приставке Nintendo 64. Синий еж, не желающий отставать, красуется в трех новых игрушках: Sonic Extreme (Saturn), Sonic 3D (MD) и Sonic Blast (GG). Новые времена — старые герои? Обратное взялась доказать фирма Sony, представив на суд геймеров игру, главный персонаж которой одновременно стал официальным талисманом PSX. Знакомьтесь: Крэш Бандикут! Для тех, кто не силен в зоологии, сообщаем, что бандикут есть сумчатое млекопитающее, обитающее исключительно в солнечной Австралии. Завязка игры заключается в том, что опасный врач-садист-рецидивист Доктор Немрозис, экспериментируя на животных, наделил заурядного бандикута Крэша человеческим разумом, а тот, что закономерно, сбежал от старого вивисектора. Старикашка сначала вежливо попросил зверя вернуться, но Крэш почему-то наплевал на все его просьбы, и тут Док сказал, что если бандикут не воротится обратно на операционный стол, на вышеупомянутый стол ляжет подружка нашего героя, и из нее уж точно сделают живую дверную ручку. Тут-то вы и берете в свои руки бразды управления диковинным животным, то есть бандикутом.



Сразу становится понятно, почему ребятам из Sony игра так понравилась: в плане графики возможности приставки используются полностью! При детальном изучении видно, что пейзажи, по которым вам придется путешествовать, не сценарированы заранее, как в большинстве игр такого жанра, а картинка "строится" прямо на ходу, в процессе игры, и именно так достигается потрясающее качество и детализация окружающего мира. А в том, что это целый мир, не сомневайтесь: игровая территория разбита на 32 этапа, где есть все: от тропических джунглей и горных пиков до психиатрических лечебниц и заброшенных пив... тьфу, химзаводов.

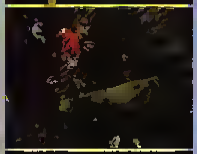
Что касается самого игрового процесса, то он как-то слишком прост. У бандикута всего два движения: прыжок и вертушка, такая же, как у Таза. Не очень богатый арсенал, но больше и не требуется, так как в основном все будет зависеть от того, хорошо ли (далеко, высоко) вы прыгаете. Тренировавшимся в Super Mario будет легче остальных. Continue тут бесконечные, жизни "наваривать" сравнительно легко, так что, как говорится: "стучи — и достучишься!"

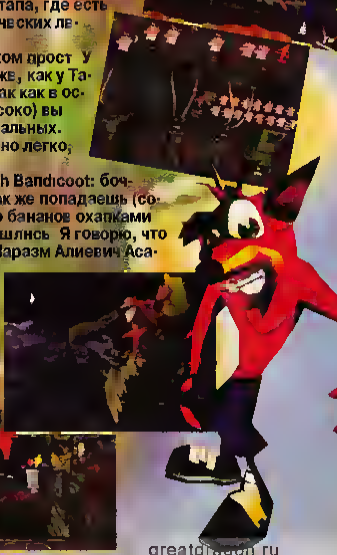
Один эксперт тут намекал на явную Конго-образность Crash Bandicoot: бочкообразные ящики везде разбиваешь и на бонус-уровни так же попадаешь (собрав три изображения Дока или своей подружки), а вместо бананов охапками гребешь... некие фрукты (тут у нас насчет них мнения разошлись. Я говорю, что это яблоки, а главный редакционный биолог, профессор Маразм Алиевич Асанов — что некие желуди, а может быть — даже орехи или шишки). Что ж, я согласен, в "Бандикуте" слишком много позаимствовано из уже существующих игр-проходилок, таких как DK (теперь уже трилогия DK) или Sonic, но сделано это все с умом, грамотно. То есть, играя, постоянно находишься под впечатлением того, что "где-то я это уже видел", но это впечатление тут же перекрывается неким меланхоличным "ну и что с того?".



Лично я, отбросив пижонский снобизм, получил от Crash Bandicoot много-о-го удовольствия! А что нам еще нужно в жизни?

Крэш Бандикут





greatdragon.ru

Asterix AND THE POWER OF GODS

Астерикс и сила богов

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

Крестик джойстика — перемещение персонажей, сдвиг экрана по вертикали и вход внутрь экрана там, где мигает стрелочка.
A — удар кулаком, вход в населенный пункт из режима карты, при полете на коре — выстрел молнией.
A+вверх — апперкот у Астерикса и супердар у Обеликса. Если ударив пару раз врага, подойти к нему поближе и зажать Turbo-A, то Астерикс хорошенько поколотит того об землю.
B — прыжок.
A+вниз в прыжке — землетрясение.
C — разгон. Желательно зажимать на время прыжка. Также использование всевозможных переключателей (рычагов, веревок), поднятие и бросок тяжестей или метание серпа, коли таковой имеется. На карте — выбор героя.

Давно я не встречал на Сеге такой приятной игрушки. То есть хороших игр, конечно, я знаю много, да и истинные шедевры встречаются нередко, но все они, в нагрузку к своим неоспоримым достоинствам, снабжены массой недостатков и недочетов, "чтоб жизнь медом не казалась". А эта игра представляет собой некое подобие "золотой середины" — ничем особенным не выделяется, в то же время и маразмом не страдает. Ну, почти...

Итак, что же случилось на этот раз с нашими неразлучными друзьями, Астериксом и Обеликсом? Да ничего особенного, просто до них дошел слух, что Цезарю-де, достался щит Побежденного-Но-Не-Сломленного героя галльской оппозиции, обладающий по неподтвержденным сведениям магическими свойствами. Ну, а раз уж все равно, друзья, нам дома не сидится, то почему бы и не прогуляться по окрестным лагерям римлян в поисках предмета, непозволительной для Цезаря роскоши, а там, глядишь, и в самом Риме еще раз побываем...

На обложке картриджа гордо красуется надпись, дарующая содержимому статус "квеста". Вранье! Ни один из множества предметов, собранных мною в процессе прохождения игры, так и не согласился применяться! О каком вообще "квесте" может идти речь, если предметы сами решают, когда им быть использованными, не спрашивая на то у вас согласия. Обычная "бродилка", без разделения на уровни, но с жестким порядком выполнения миссий.

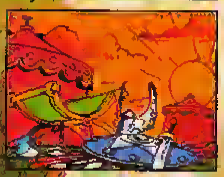
Очень полезной вещью в опциях игры оказалась музыкальная шкатулка. Более двадцати классических мелодий в скудноватой, но все же неплохой аранжировке — чем не подарок для геймеров, замученных безликими ритмическими композициями. А если с памятью напряг, тут вам и фамилии композиторов указаны, и названия самих произведений.

Да, и не забудьте поставить уровень сложности Easy, иначе после полутора часов игры у вас начнутся непреодолимые сложности со здоровьем героев. Фрукты, его пополняющие, встречаются не так уж и часто, искать их со временем становится все труднее, так хоть не уменьшайте их эффективность своим излишне самонадеянным выбором. Кстати, раз уж разговорился о power-up'ах, сразу приведу их полный перечень.

Основной источник полезных призов — крепко запертые сундуки, открывать которые надо ударами по замку.

В результате можно получить упомянутые выше фрукты, коробочку с дополнительной попыткой или горсть монет. Мелкие монеты, как и почти все неприкрытые сундуками призы, лишь увеличивают счет игры, который хоть и не влияет на прочие игровые параметры, все же учитывается в таблице рекордов. Крупные денежки гораздо симпатичнее, так как (в режиме Easy) сбор каждых трех их горстей активирует одну из восьми букв слова CONTINUE, написанного в правой части верхней строки. Несложно догадаться, к чему приведет актива-

Хорошо, когда есть, из чего выбирать

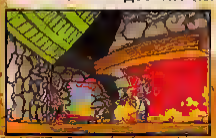


greatdragon.ru

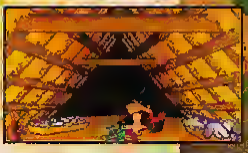
ция всего слова, и сколько сундуков для этого придется опустошить. Тарелка с курицей и бутылка эликсира позволят соответственно Обеликсу и Астериксу несколько раз тряхнуть почву под ногами противника, от чего тот может и подохнуть. Замечено, что дохнут от тряски совсем не те враги, которые действительно мешают, так что польза от этих предметов едва ощутима, но все же чуть больше, чем у всяких раритетных вещиц, заключенных в сферу из молний и при сборе заносящихся в инвентарную строку неизвестно для чего. Строка вызывается кнопкой Start, при этом игра паузится, крестиком джойстика вы можете передвигать курсорчик между найденными предметами, а кнопкой C даже создать видимость их применения, но если кто-то из вас действительно умудрится достичь в результате этих действий сколь-либо осмысленного результата, напишите мне об этом — порадуемся вместе! Я же на момент написания этой статьи пребываю в твердой уверенности, что сюжетом игры учитываются лишь предметы, которые попадают в инвентарь без участия сверкающей сферы, и изымаются оттуда без вашего на то разрешения. Но местоположение найденных мной "безделушек", хоть в качестве бонуса, все же укажу.

Игра начинается, само собой, в родной деревне героев. Римлян в последнем галльском оплоте, хвала Юпитеру, не наблюдается, но зато повсюду бегают кабанчики и роют норы какие-то огородные вредители. А еще некие доброжелатели развели прямо на дороге костры, которые, как и кабанчики, отнимают жизнь с одного касания. Вообще в игре подобных неожиданностей полно, ладно еще заработать жизнь лишь немногим сложнее, чем ее потерять. Активировать опцию continue тоже несложно, но требует времени. За хижиной Гетафикса, что ближе всех к выходу из деревни, на полке лежит сундук; разбив который, вы получите порцию больших золотых монет. Выйдите из деревни в режим карты и снова войдите — сундук окажется на месте, цел и невредим! Вообще говоря, сундуки с монетами вам еще не раз встретятся,

но они будут находиться куда дальше от выхода на карту, чем этот. После потери continue опция деактивируется, и монетки приходится собирать снова, но уж лучше постараться заранее, чем потом игру начинать с начала. А еще лучше не пренебрегать сбором жизней и перед входом на неисследованную территорию всегда иметь при себе 9 попыток (как их проще всего заработать — смотрите ниже). Ведь далеко не в каждой деревне (читай, лесу или дворце) вход совпадает с выходом, а на преодоление расстояния между ними может не хватить и девяти жизней.



Так вот, побывав по очереди в нескольких хатах своих друзей-односельчан, вы внезапно понимаете, что те вовсе не в восторге от вашего общества и на дальнейшие расспросы отвечают уже нешуточными угрозами. Исключение составит лишь самый дальний (от входа) житель деревни — рыбак Негигиеникс. Он всегда рад возможности избавиться от своего залежалого улова, но вам-то этот улов тоже на фиг не нужен. Впрочем, карманы ваших героев воистину бездонны, так что причины отказываться от подарка нет, как и от кинжала на полке слева от крыши одной из хижин, забраться на которую можно, оттолкнувшись от трамплина справа от хижины и сбив двух кабанов метким броском горшков.



В режиме карты по сюжету вам пока доступны четыре римских лагеря на побережье возле деревни и лес, гордо названный Галльским, хотя римлян в нем ошивается гораздо больше. Туда-то я вам и советую теперь направиться. На это есть две причины. Первая — уникальная возможность

достаточно легко собрать две жизни и закусить фруктами. То же в общем-то, вас ждет и в Компендиуме ближайшем к деревне лагере, но доступ в него вам дорого обойдется. Ведь на входе стоит огромный легионер и пройти мимо него можно, только собрав три маскировочных предмета в трех оставшихся лагерях. Ну, а ворота лагеря Лауданум закрыты изнутри, и для того, чтобы избежать долгой осады, вы должны привести в действие заряженную неизвестными героями катапульту, потянув за веревочку на выходе из леса. Это как раз вторая причина начать боевые действия именно в лесу.

dreamdragon.ru

Добраться до нее несложно: бегите по лесу до первой дыры в земле, игнорируя суетящихся римлян и глазастые пни, но ее не перепрыгивайте, а падайте в образовавшийся после вашей пробежки провал. Доплыв на бревне до островка с сундуком (первая жизнь найдена), выпрыгивайте на твердую поверхность и, не обращая внимание на спящего мужика, бегите к уступу, на котором стоят лучники. Чтобы не получить стрелу в лоб от этих "эльфийских стрелков", постоянно сбивайте им прицел высокими прыжками. Осторожнее.

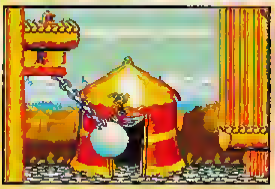
Какой обед, обжора — 1UP лови!

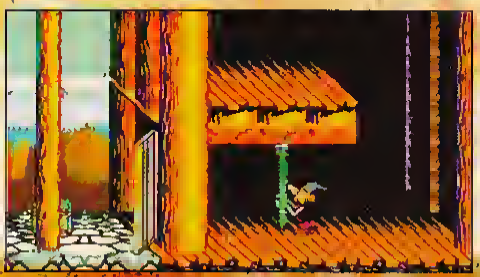
земля после лучников тоже обваливается, а внизу течет глубокая река. И не вздумайте прикоснуться к гигантскому "барабану", фаршированному римскими копьеносцами — спрячьтесь от него в овражке на вершине. Затем будет флагшток — место отметки, также активируется кнопкой С, но на этом уровне лишь мешается. Далее можно передвигаться двумя путями, я предпочитаю нижний. И там, и там вам придется совершить полет на лиане, но на верхнем пути его осложнит еще один "барабан", к тому же внизу с лианы можно аккуратно спрыгнуть прямо на сферу из молний. Вторая жизнь и фрукты находятся к низу от катапульты.

В результате вашей диверсии в Лодануме начинается паника и хаос, поэтому единственной помехой на вашем пути к римскому шлему будет не на шутку разыгравшаяся огненная стихия. Бегите прямо до катапульты, не обращая внимания на град пылающих досок, она вас забросит на средний ярус лагеря. В этом лагере лучше бегать Астериксом, так как габариты его упитанного дружка не позволяют тому совершать некоторые прыжки. (Преимущества Обеликса — его супер-удар, облегчающий вскрытие сундуков, но малоподходящий для рукопашной, и то, что жаркое создатели игры не так прячут, как бутылки.) Пропрыгав Астериксом вправо до башни, вы поднимете к самому потолку уровня, под которым надо с разбега преодолеть еще несколько больших провалов в покрытии, в результате вам достанется очередная "безделушка".

Теперь нужно этажом ниже переключить рычаг и найти способ спуститься еще ниже, где через дверь вы сможете войти в правую башню лагеря, на вершине которой и найдете шлем. Остальные маскировочные предметы находятся в аналогичных местах лагерей Тоторум и Аквариум. На обратном пути, если проголодались, поищите фрукты за стеной справа от катапульты, после чего поднимитесь на лифте (несколько раз нажать кнопку С) — и к выходу!

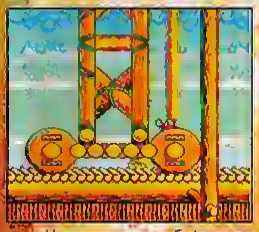
В Тоторуме переключите два рычага: один — в первой попавшейся палатке — откроет дверь на левой башне, через которую можно пропрыгать по осыпающимся платформам к сфере-бонусу (просто зажмите кнопки B и C и управляйте прыжками), а второй — на уступе сверху от маятника — позволит добраться до римского щита. Переключить рычаг вы сможете, хорошенько раскачав маятник. Возьмите на заметку: в этом лагере фрукты находятся чуть ли не у самого входа.

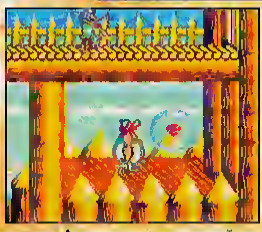




Дерни за веревочку, дверь и откроется

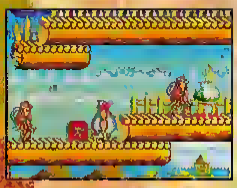
greatdragon.ru



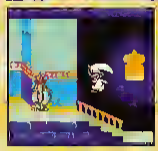


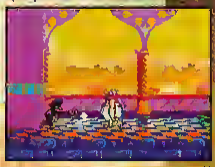
Не поленитесь обыскать палатки в Аквариуме: в средней из трех, что у выхода, есть сундук с фруктами, а в шатре справа от них — жизнь! Проложить путь к рубашке легионера поможет вышка, оставшаяся со времен основания лагеря.

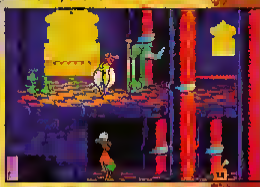
Теперь, когда все доспехи найдены, отправляйтесь в Компендиум. Управление героями на время возьмет на себя приставка, в результате вы окажетесь внутри замка и лишитесь трех предметов из своего инвентаря. Взамен можете получить две жизни: рядом с одним из лучников добираться надо справа по верху, и справа от левой башни, на ярусе, облюбованном двумя крутыми парнями, крушащими посредством камней деревянные покрытия лагеря и быстро бегающими. Прежде чем отважитесь к ним спуститься, учтите — убивают они с одного удара мечом. И еще: оказавшись по ту сторону двери правой башни, обратно вы уже вернуться не сможете, а ведь бонус-сфера в этом лагере тоже есть. Но главное — найти шатер с пленным англичанином, Антиклимаксом, который прибыл на материк наивно полагая, что местные друиды поделятся с ним своим чаем. В результате он попал в лапы легионеров Цезаря, и за время своих страданий в качестве заключенного наверняка слышал что-нибудь насчет пропавшего щита Версинжеторикса, но пока не в настроении сплетничать, поскольку все еще хочет чаю! Что делать, едем в Индию, благо Астериксу давно хотелось повидать дворец тамошнего Раджи. А поскольку пешком до Индии идти долго, возложим на обитающего в лесу факира почетную обязанность довезти героев до дворца и обратно на своем ковре-самолете. Для этого вспомните о спящем в лесу мужике с большим животом, с которого так удобно запрыгивать на лианы.



Кто там дышит в подземелье дворца? Не знаю, но дыхание его омерзительно и плохо влияет на здоровье. Еще хуже действие яда змей в корзинах, которые разбрасывает по сюду сбежавшийся чародей — не останавливаясь, пробегите опасное место. С недружелюбным сабле-глотателем удобнее разбираться аппер-котами Астерикса. В конце коридора выходите наружу, здесь вам предстоит пролететь на лиане над ковром из ядовитого плюща и переключить рычаг слева, закрытый деревом на переднем фоне. Предварительно убедитесь, что из окна никто не собирается вылить на вашу голову пищевые отходы, иначе свалитесь в пропасть. Возвращайтесь во дворец и в зале с чародеем переключите рычаг (хотя нет, сперва запрыгните на полку и закусите фруктами). Теперь можно выйти в проход рядом с рычагом и завершить процесс переключений, в результате которого в комнате, находящейся в районе первого рычага, выдвинутся блоки и образуют лестницу на верхний этаж замка. Перед первым тарзаньим полетом на лиане прыгните вправо от двери, там найдете красивое колечко. Как убидите флагшток, тут же отмечайтесь, и не стоит связываться с факиром внизу — охраняемый им рычаг большой пользы не принесет, а огонь из его пасти убивает мгновенно. Помнить, появившись после смерти на месте отметки, следует отмечаться повторно.





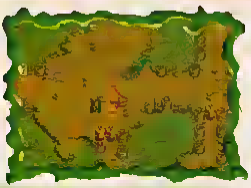


После серии прыжков по балконам вы вновь попадете внутрь дворца, от Раджи вас теперь отделяют лишь две стены, исчезающие при переключении двух рычагов справа, которые тоже находятся под охраной факира. Левый из них вы переключите без труда, с правым же придется помучаться. Не так-то просто вовремя перепрыгнуть огненный плевок и успеть совершить переключение до следующей атаки. Раджа, милый человек, рад бы помочь нашим героям, но год по причине засухи был неурожайным. Придется обратиться за советом к светочам европейской науки. Раджа обещал поделиться чаем из своей сокровищницы в обмен на вызывающее дождь снадобье.

Вот вы и вернулись в родную деревню, но действие игры еще только начинает развиваться. Непросто было в те времена добыть чай, даже таким умельцам, как Астерикс и Обеликс. А ведь надо еще щит искать... Окончание долгих странствий наших героев ищите в следующем номере!

Eler Cant

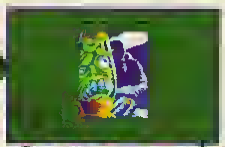
greatdragon.ru

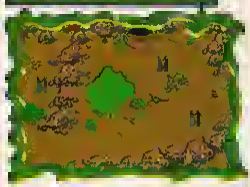
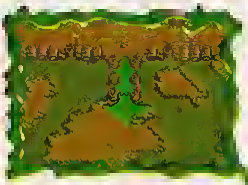
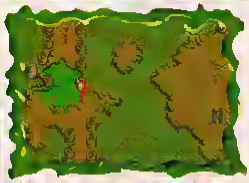


Как-то на днях услышал я в коридоре редакции скрип и лязг железа, пулеметные очереди и вопли сирены. Первая мысль, мелькнувшая в моей голове, была настолько ужасна, что я подождал вторую и понял: к нам едет РБШ 17М!

РБШ вытащил из-под лулемета картридж с огромной зеленой гадостью на обложке и спросил: "Хочешь поиграть?" Оценив ситуацию с вариантом ответа "нет" и поняв ее полную для меня непригодность, я радостно воскликнул "Да". Аккуратно взяв картридж из лап РБШ, я вежливо откланялся и, взмахнув бензолилой, быстро умотал из редакции во избежание костедробильной процедуры прощания с добрым роботом. Только добежав до дома и приняв необходимые меры безопасности: пулеметы в окнах, противотанковые мины около подъезда, гранатные растяжки у лифта и, конечно, любимая бензопила под столом, я спокойно присел в кресло, не забывая держать палец правой руки на красной кнопке, и наконец-то посмотрел на картридж. В этот день мне явно не везло: с картриджа на меня смотрело студнеобразное чудище с парой глаз и ртом. Над ним зловеще растекалась надпись с названием игры — THE OOZE.

Этот самый Оз начинался так: Жил-был на свете доктор Кейн — очень умный, почти гениальный исследователь и научный работник. И работал он в корпорации с неразгадываемой аббревиатурой MKRF, которая (корпорация, понятно) занималась некими химическими исследованиями. Доктор Кейн отчего-то имел странные предчувствия в отношении новых исследований и потому после работы, вечерком, решил забраться в компьютерную базу данных корпорации и проверить свои страхи. К сожалению, его беспокойство не оказалось беспочвенным. Выяснилось, что корпорация преуспела в развитии особой гибридной чумы, очень опасной и быстро распространяющейся, которая могла захлестнуть человечество буквально за пару дней. Впрочем, там же была информация о лекарстве,



greatdragon.ru

ПРИЗЫ В ИГРЕ:

— Колбочка озятины прибавляет немного жизненной энергии. Также на уровне попадаются свободнолежащие куски озятины, прибавляющие вам жизнь. Иногда поживиться озятинкой можно, выбив ее из врага.

— Ускоритель движения. Когда вы станете оранжевым, знайте, скоро ваш ускоритель закончится.

— Технический яд особой силы. Придает вашему телу способность поражать врага с первого прикосновения. На время, конечно. Когда поменяете цвет на черный, будьте осторожны, ваш усилитель скоро закончится.

— [illegible]

— Спирали ДНК. Соберите 50 спиралей, чтобы превратить доктора снова в человека.

— Точка, где вы окажетесь после смерти, если, конечно, ранее вы дотронулись до этой фенюки.

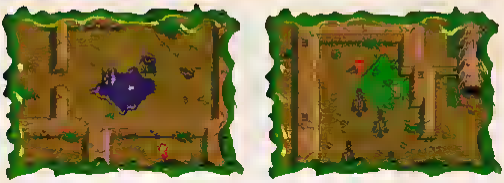
разработанном этой же корпорацией, от чумы. Тут-то доктор Кейн и смекнул, что задумывалось в верхах корпорации: распространить чуму и потребовать огромную сумму денег за лекарство от нее у правительств всех стран.

Пока несчастный доктор переваривал эту ужасную мысль, дверь в компьютерный центр распахнулась от сильного удара снаружи, и в помещение ввалился директор корпорации со своими квадратночелюстными шкафотелыми телохранителями. Убидев, чем занимается доктор, и остервенев от злобы, разрывающей его изнутри, директор приказал своим телохранителям скрутить бедолагу. Очевидно, директор давно решил устранить не в меру любопытного профа и для этой цели заранее приготовил большой шприц, заправленный зеленой гадостью.

Не долго колеблясь, директор сделал доктору Кейну инъекцию той самой зеленой гадости, после чего с инъектированным начали происходить ужасные метаморфозы.

Бедняга доктор потерял сознание... Очнувшись, он долго не мог понять, что же с ним произошло, однако какое-то состояние неопределенной гиперподвижности ощущалось им весьма устойчиво. Когда же мозги доктора окончательно прояснились, он понял, во что превратился. По полу лаборатории ползало, а вернее будет сказано, перетекало студнеобразное существо, переливаясь всеми оттенками зеленого цвета — ЭТО И БЫЛО ТО, ВО ЧТО ПРЕВРАТИЛСЯ ДОКТОР КЕЙН. От человеческого тела у Кейна остались только кулаки и голова. Но в месте с тем, он почувствовал в себе непонятный прилив сил и желание разрушить в пух и прах всю корпорацию вместе с ее больными мозгами исследователями. Он просто взбесился, он орал, что ему заплатят за все, корпорация будет уничтожена, чума будет остановлена, а директора Кейн оставит напоследок. "Корпорация, директор — ничто перед кислотным пятном", — скандировал доктор Кейн, пока голос

greatdragon.ru



Управление в игре (по умолчанию)

Крестик — движения оза в любом направлении, а также управление ударами

A — удар. Чтобы управлять ударом, вам надо зажать кнопку удара и стрелками руководить конечностью оза (проделывать быстро). Очень полезная штука, помогающая убить противника, предположим, из-за угла. Также этой кнопкой осуществляется переключение всевозможных рычагов и протаскивание оза через узкие места, краями соприкасающиеся с отравленной средой (ударить по рычажку в конце сужения и, не отпуская кнопки, протащить оза стрелками).

B — пленок озятиной (от плевка у вас, хоть и медленно, но убывает жизненная энергия).

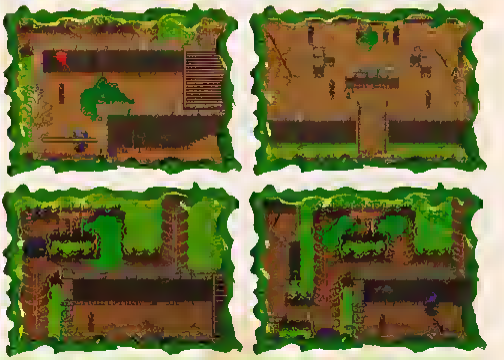
его не затих в глубинах канализационной системы, в которую его спустил сам директор.

Чтобы помочь миру избавиться от чумы и от негодяя директора, вам предстоит пройти пять уровней, весьма сложных в техническом плане и в плане нехватки жизненной энергии. Все эти пять уровней изобилуют радиоактивными отходами, ядовитыми реками, отравленными парами, свободновыходящими, где ни попадя, электрическими разрядами и всякой мутированной нечистью, преимущественно роботизированной. Каждый уровень делится на несколько эпизодов, и в конце каждого, как вы наверное, уже догадались, вас поджидают злые боссы. Я чувствую, что некоторые спросят "А как же бедненький доктор, так и будет ползать как улитка?" Сразу отвечу на вопрос этих некоторых сердобольных геймеров. Доктора Кейна можно и даже нужно спасти. Для этого вам надо собрать 50 сдвоенных спиралей дезоксирибонуклеиновой кислоты (ДНК). На каждый уровень приходится по 10 спиралей.

Немного поконкретней об уровнях.

1 — TOXIC DUMP — Свалка ядовитых отходов корпорации. Легонький уровень со слабыми врагами, на нем, можно сказать, вы получаете подготовку к более сложным уровням игры.

2 — WASTE PLANT — Завод по производству химикатов. Здесь начинаются трудности: ядовитый газ прет изо всех щелей, радиоактивный налет на полу. Одним словом — будьте бдительны.



3 — GENETICS LAB — Генетическая лаборатория. Тут вам изрядно могут насолить бомбы и биоуроды, непонятно за что на вас окрысившиеся. Это уже по-настоящему сложный уровень. Так что уши вы тут не развешивайте.

4 — POWER CORE — Энергетический центр корпорации. Это просто очень нехорошее для вашего здоровья место. Лучше его быстро проползти, долго нигде не задерживаясь. Здесь абсолютно все враждебно к вам относится — это и электрические шарики, и электрополя, и воздухозаборные машины. В том числе уровень просто изобилует хитрыми переключателями, в которых немудрено запутаться.

5 — PLAGUE FACTORY — Чумопроизводящая фабрика!!! Без комментариев. Это настоящий шестнадцатибитный ад, который вам необходимо пройти во имя благородных целей, одной и главной из которых является спасение человечества от чумы, а второй и побочной — спасение доктора Кейна.

Jason

greatdragon.ru

theme PARK

Шаг от геймера к менеджеру и бизнесмену

Это руководство даст вам начальное представление о "Theme Park", а также несколько полезных советов по тактике ведения игры. Но чем больше вы будете играть, тем лучше станете разбираться в ТР, и вскоре разработаете свой собственный стиль и методы игры, а главное — наверняка соорудите свой совершенный парк развлечений.

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ.

Маленький народец, для которого вы в общем-то и стараетесь, жутко капризен. Их нелегко развеселить, достаточно малейшей неприятности, и человечки тут же огорчаются. Нужно всегда слушать, что они вам говорят. Внимательно следите за "мыслеными шарами", возникающими над головами посетителей, и немедленно реагируйте в зависимости от ситуации. Если в одном и том же районе парка несколько человечков чувствуют голод, побеспокойтесь о том, чтобы поставить неподалеку киоск с водой. Точно так же, если посетители обеспокоены ценой сувениров, уменьшите (увеличьте) ее.

Не пытайтесь построить парк-гигант, как только начали игру. Начинайте развиваться с маленькой, но продуманной и хорошо функционирующей базы. Иначе наступит ситуация, когда все сразу выходит из строя (такое случается время от времени). Не бойтесь убирать аттракционы, поставленные неправильно. Всегда лучше потратить больше денег на аттракцион, чем потом отвлекать своих механиков от другого, готового взорваться вместе с посетителями.

АТТРАКЦИОНЫ (RIDES)

Парк, имеющий больше аттракционов, зарабатывает больше денег. Больше денег — значит больше посетителей, а больше посетителей означает больше денег, которые можно потратить на разработку лучших аттракционов (опция research). У маленького народца губа не дура, они предпочитают разнообразие аттракционов куче одинаковых каруселей. Это не значит, что вам нужно поставить по одному аттракциону каждого типа — просто желательно не повторяться. Качели, "американские горки", плюшевые замки и прочие аттракционы стареют, и когда им потребуется ремонт, подумайте о том, что можно также продать старое устройство и заменить его на более продвинутое. Таким образом, ваши механики не будут перегружены работой, и всем будет веселее.

КИОСКИ И МАГАЗИНЫ (STALLS & SHOPS)

Они из лучших источников дохода — с умом поставленная торговая точка. Они приносят неплохую выручку, да к тому же радуют человечков. Но у магазинов все же есть два недостатка: мусор и снабжение.

Мусор вскоре перерастет в важную проблему — ведь никому не понравится грязный парк. Если его станет слишком много, публика перестанет посещать парк, а это значит, что вы точно не получите в конце года никаких наград и премий. В кафетерии (Cafe) продавцы сами заботятся о чистоте, там установлены специальные контейнеры, чего не скажешь о киоске с колой (Cola Stall). Каждый раз, покупая магазин, киоск или лоток, производящий побочный мусор, убедитесь, что у вас достаточно уборщиков, чтобы справиться с загрязнением.

Вторая проблема — поддержание нормального количества товаров в магазинах.

ШАТРЫ С ИГРАМИ

Развлекательные шатры, где человечкам предлагают сыграть в какую-нибудь игру — прекрасный способ заработать. Тут есть только один минус: посетители огорчаются, когда им кажется, что их надули. Старайтесь соотносить цену билета с шансами на выигрыш и с ценностью призов. Не надо обдирать играющих как липку — среди маленького народца

При покупке аттракционов изучайте их данные

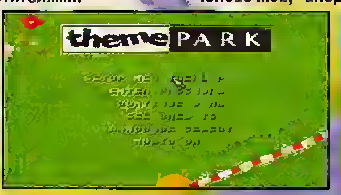
Мир лежит у ваших ног

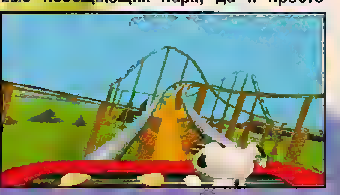
нет простаков, вас раскусят и перестанут приходить. Низкая цена приза вместе со средним шансом на выигрыш обеспечат более стабильный доход, чем астрономическая цена приза и микроскопическая возможность его заполучить.

У игровых шатров есть добавочный бонус, они еще и развлекают людей (конечно, не так сильно, как аттракционы), и не производят мусора! Они меньше аттракционов по занимаемой площади и поместятся на любом свободном пятачке вашего парка. Человечки не любят играть в одно и то же, так что ключ к успеху —разнообразие. Естественно, в разработку новых развлечений надо вкладывать деньги.

ОКРУЖАЮЩИЙ ДЕКОР (YOLKI & PALKI)

Ни в коем случае не недооценивайте деревья, изгороди и кусты. Некрасивый парк — пустой парк, он вряд ли получит какие-либо награды. Пейзаж вокруг должен воодушевлять человечков, впервые посещающих парк, да и просто





greatdragon ru

Проиграйте — и увидите эту заставку

радовать глаз. Сами понимаете, всегда приятно прокатиться на "американских горках", ныряющих в густой лес со множеством пород деревьев.

ПЕРСОНАЛ

От количества и типов обслуживающего персонала, нанятого вами, зависит процветание парка. Как только поставите магазины и закусочные, сразу берите на работу уборщиков (handymen). Точно так же, когда ваш первый аттракцион начнет ломаться, наймите механика (mechanic). Развлекательный персонал (entertainers) всегда полезен, особенно в те моменты, когда большинство аттракционов заменяются. Приглядимся ко всем типам "наймитов" поподробнее:

1. Уборщики или подручные — их надо принимать на работу, когда мусор начнет появляться прямо на земле. Следите за уборщиками-новичками, они могут заблудиться среди построек и пропустить большие загрязненные районы.

2. Механики — рекрутируйте их, как только аттракционы затребуют ремонта. Эти ребята проводят половину рабочего дня за едой, так что будьте с ними осторожны. Чаще всего к поврежденной карусели, прежде чем она окончательно развалится, добирается именно механик, но если ломается сразу несколько аттракционов, немедленно пошлите механика к одному из них, и либо выключите остальные (чего делать не советуем), либо раскошелитесь еще на пару механиков. Обычно один такой товарищ содержит в порядке 2-3 аттракциона. Довольно разумная тактика — замедлить скорость работы ломающегося устройства, пока идет починка другого. Есть шанс, что оно не развалится, и механик до него-таки доберется.

3. Развлекательный персонал (мимы, клоуны) — помещайте их рядом с длинными очередями, чтобы снизить стресс, накапливающийся у посетителей.

4. Охрана (guards) должна быть нанята только в том случае, если в парке появились хулиганы (thugs). Вы поймете это, когда начнете обнаруживать избитых клоунов, и когда аттракционы начнут ломаться чаще обычного. Если хулиганы покажутся, немедленно наймите побольше охраны и уберите развлекательный персонал из опасных районов. "Секьюрити" выведут нарушителей спокойствия из парка, только если застанут их за совершением проступка, так что вам придется активно подвигать охранников туда-сюда.

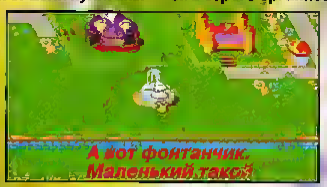
Знак вопроса в опциях (START) дает информацию о выбранном объекте

РЕКОГНОСЦИРОВКА НА МЕСТНОСТИ

При планировании своего парка, думайте о том, что понадобится маленькому народцу в определенный момент, и соответствующим образом устанавливайте постройки. Например, у самого входа в парк поместите киоск с воздушными шарами (Baloon Shop), чтобы люди расставались с частью денег, пока они еще в хорошем настроении (перечитал — звучит мрачновато). Шарики поднимут у них расположение духа надолго, даже если случится какая-нибудь неприятность. Человечки любят после выигрыша в лотерее посещать аттракционы, так что старайтесь сокращать время ходьбы между постройками. Один из методов — создать прямую аллею с аттракционами по бокам и входами и выходами, смотрящими на основную магистраль. Старайтесь делать так, чтобы посетители, сходящие с одного аттракциона, оказывались прямо перед входом на другой. Соответственно, время переходов будет минимальным, а маленький народец не заскучает. Единственный недостаток — это то, что при такой планировке почти не остается места для декоративных украшений, и это отобьет некоторых клиентов.

Если вы возьметесь за сложный тип застройки с аттракционами и папатками на каждом шагу, то не забудьте устанавливать указатели, чтобы народ знал, куда направляться. Когда человечек видит знак, показывающий на аттракцион, который он хочет посетить, его настроение поднимается — сколько бы он еще бесцельно блуждал, если бы не ты? Указатели выхода из парка помогут грустным товарищам побыстрее покинуть его: ведь огорченные чем-либо посетители не пользуются аттракционами и ничего не покупают, просто бродят по территории парка и уменьшают количество счастливых посетителей. В результате страдает ваша репутация и популярность, так что лучше от угрюмых личностей избавляться сразу: баба с возу — кобыле легче!

Еще один способ планировки — способ единого пути (или "Шаг влево, шаг вправо..."). Парк организуется так, что у людей не остается другого выбора, кроме как передвигаться в строго организованном порядке. Преимущество такого решения в том, что вы будете знать, что человечки захотят в определенный момент, и вы окажетесь к этому готовы. К тому же отпадает необходимость в указателях, люди не будут беспокоиться об обходах и "крюках". Проблема появляется, когда в парке слишком много народу: очереди вырастут, и люди не смогут пробиться к нужным аттракционам. Также из-за односторонней планировки они не смогут по второму разу


А вот фонтанчик. Маленький такой

Грамотно размещайте входы и выходы с аттракционов

greatdragon.ru

посетить одно и то же строение, а значит — не получат полного удовлетворения от посещения парка.

НАГРАДЫ (AWARDS)

В конце каждого года вам будут показаны различные графики, отображающие ваше текущее положение. Вдобавок, существует несколько наград, вручаемых за особые успехи на почве паркостроения и семейном фронте. К таким поощрениям надо стремиться, ведь они не только улучшают вашу репутацию, но и прибавляют ощутимую сумму к вашему банковскому счету. Это отличное сравнение вашего парка и парков конкурентов. Например, получая награду "Хорошая технология", вы становитесь более технически продвинутыми, чем оппоненты.

Управляйте работой парка хорошо, и вам светит парочка других наград. Если выходят из строя аттракционы, вам как своих ушей не видать награды "За хорошую техиику безопасности" и поощрение за "Миииимальный травматизм посетителей".

Сконцентрируйтесь на получении одной награды за год, и деньги, врученные вместе с нею, помогут вам улучшить общее состояние парка и получить другие премии.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ.

Открывайте свой парк сразу в начале игры (нажмите стрелочкой на ворота). Это привлечет одного или двух посетителей, даже если остальные останутся в стороне.

! Умейьшайте скорость игры, когда занимаетесь планированием парка. Это даст вам больше времени на установку построек и создаст своеобразную поблажку в игре.

! Новые аттракционы очень важны, всегда надо располагать некоторой суммой, которую вы вложите в их разработку. Это поможет получить награду "Самый продвинутый парк".

! Устанавливая аттракционы, примите во внимание возможную смену входов и выходов.

! Как только в парке появится новый аттракцион, цена на билеты должна быть увеличена. Чем больше аттракционов, тем больше денег можно заработать.

! Старайтесь приобретать новые постройки сразу, как только они станут доступны.

! Если количество мусора увеличилось, возможно, настало время поднять цену на еду в ларьках. В любом случае, не забудьте потом прибраться.

! Всегда отправляйте свободных уборщиков работать вокруг магазинов.

! Если вы ядруг решили заиметь два аттракциона одного и того же типа, устанавливайте их подальше друг от друга.

! Всегда заказывайте товары для магазиинов впрок.

! Даже не думайте об устаиовке экрана с фейерверком — он воодушевит людей, но проделает невосполнимую дыру в бюджете.

! Никогда не оставляйте парк без посетителей — всегда же можно что-то сделать. Это особенно относится к большим паркам, их гораздо труднее содержать.

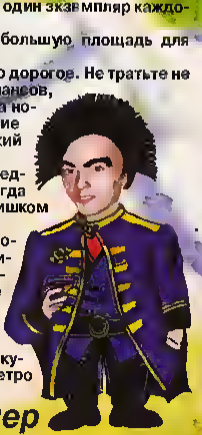
! Для начала всегда имейте хотя бы один экземпляр каждого из доступных аттракционов.

! Большие аттракционы требуют большую площадь для размещения очередей.

! Разработка новых построек — дело дорогое. Не тратьте не нее максимальное количество финансов, пока ваш парк твердо не встанет на ноги. Прекращайте субсидирование всякий раз, когда ваш банковский счет покажется вам нестабильным.

! Увеличивайте цену билетов, представляя новый аттракцион, или когда советник сообщит, что вы стали слишком щедры.

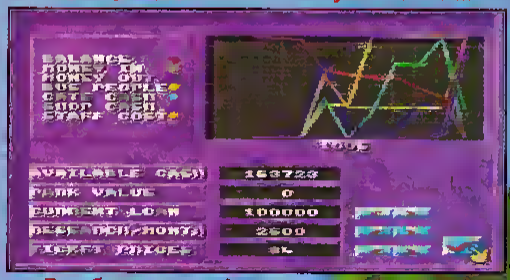
! Чтобы получить больший доход, добавьте в жареную картошку максимум соли и поставьте недалеко ларек с колой (Cola stall). Измученные жаждой человечки с радостью потратятся на газировку, естественно, продающуюся в маленьких стаканах (такой же точно трюк практикуется в закусочной на станции метро "Курская").



Агент Купер

Идат установка входа на аттракцион

Туалет пуст. Все ушли кататься



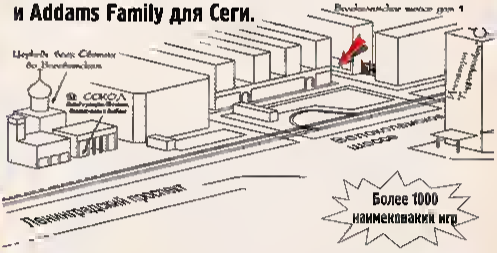
Разобраться в графиках — проще простого!

Эту игру вы можете приобрести в магазине "МИККИ"

Магазин **МИККИ**

Магазин "МИККИ" известеи своими низкими ценами и широиим выбором картриджей для 8-битои, Sega Mega Drive, Супер Ниитеидо, Sony PlayStation и 3DO. Здесь можио купить по иевысоиим цеиам самые известные игры, такие иак Mortal Kombat 3, Theme Park, Earth Worm Jim 2, Lion King и так далее.

Поступили в продажу Micromachines Military и Addams Family для Сеги.



Более 1000 наименоваиий игр

звоните **158-65-11**

Оптовая продажа 200-47-07 (для покупателей 10 картриджей и больше)

greatdragon.ru

SUNSET RIDERS

ВСАДНИКИ ЗАКАТА

Ковбой: в зап. штатах США — пастух, стерегущий стада на равнинах верхом на лошади.
Советский Энциклопедический Словарь.

Вестерн: жанр американского кино, получивший распространение также за пределами США. Посвящен, как правило, героизации первых поселенцев зап. р-нов Америки.
Советский Энциклопедический Словарь.

— Да здравствует Америка для американцев, и да сгинут всякие чужеземные пришельцы, особенно проклятые ирландцы!
Произнеся этот тост, Кольхаун сделал шаг назад и локтем толкнул мустангера, который только что поднес стакан к губам.
....
— Я ирландец, — сказал мустангер.
....
При этих словах мустангер взял свой стакан и, прежде чем капитан успел отвернуться, плеснул ему в лицо остатки недопитого вина.
....
Кольхаун схватился за револьвер. Мустангер, предвидя это, вынул такое же оружие и стоял, готовый встретить вызов.
....
— Стойте! — скомандовал майор, обнажая саблю и разделяя противников. — На стрельбите, я вам обоим приказываю!
....
— Собака! — прошептал капитан. — Проклятая ирландская собака! Я отправлю тебя выть в твою конуру. Я...
....
Раздались первые выстрелы. Комната наполнялась дымом. Оба противника продолжали стоять, хотя оба были ранены. Их кровь струилась на пол.
....
Вместо выстрела донесся человеческий голос. Говорил мустангер:
— Мой револьвер у вашего виска! У меня остался еще один заряд. Просите извинения — или вы умрете!
....
Тут же послышался другой голос, голос Кольхауна: — Довольно!.. Опустите револьвер... Я прошу извинения...
Майн Рид, "Всадник без головы"

Вот так жили ковбои, легендарные герои Запада. Вестерны (см. определение) в недалеком прошлом смотрели все, да и сейчас смотрят многие. Дело в том, что "вестернмания", похоже, развивается волнами и сейчас как раз находится в фазе затухания, что сказывается и на выходе фильмов, и на выходе игр. Я честно и долго вспоминал, были ли в последнее время выпущены "ковбойские" игрушки, но так ничего и не вспомнил. Пришлось углубить временную фазу поиска, и наконец! — искомая игра нашлась. Это были "Sunset Riders", "Всадники Заката", известной фирмы "Konami".

Дата выпуска, правда, ввергла моих редакционных коллег в шок (1991 год), кроме славного Агента "Run'n'Gun" Купера, который в слезах ностальгии поведал, что это была его первая игра для "Мегадрайва". По всей видимости, у этой 16-битной игры был аркадный оригинал, так как она имеет чисто "автоматную" направленность.

Сюжет, как обычно, отсутствует: два "повелителя прерий" слоняются по миру, вечно ища работу и периодически восстанавливают справедливость. Негусто? А я считаю — правильно! Кому надо тратить время на чтение натужно выдуманного сценаристами текста, когда впереди тебя ждет жестокая перестрелка. Честно говоря, я уже устал писать о том "что графика лучше сюжета".

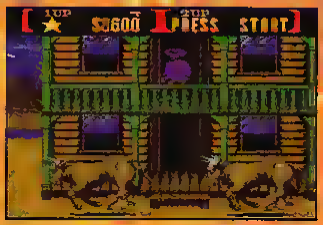
В начальном меню присутствует четыре опции:
"1 Player" — игра с одним персонажем;
"2 Players" — игра с двумя персонажами;
"Versus" — дуэль между двумя игроками;
"Options" — дополнительный экран отладки.

Там можно изменить уровень сложности (Easy, Normal, Hard, по традиции Конами на Харде локажут э-э-э... заставку, но не будем о грустном), количество жизней (Players), поменять управление (стандарт: A — выстрел, B — тоже выстрел, C — прыжок; дополнительные приемы — вверх+C — при наличии карниза запрыгивание на него; C и любая нижняя диагональ — скольжение) и послушать музыку.

Далее надо выбрать себе героя, который и будет сокрушать топы злобных врагов. Кандидатур на такую работу всего две:

BILLY COOL:
Оружие: Peace Maker Billy Custom (Кольт "Миротворец").
Еда: Vegetables (Овощи).
Питье: Coffee (Кофе).
Любимое слово: Justice (Кто не спрятался — я не виноват...)
Билли Крутой — очень крутой ковбой, в традиционной джинсовой одежде цвета "индиго" и шляпе. Вооружен большим

greatdragon.ru



пистолетом. Чрезвычайно опасен для врагов правосудия.

CARMANO WILD:

Оружие: Riotgun Carmano Special (пулемет "Риотган")

Еда: Beefsteak (Бифштекс)

Питье: Milk (Молоко)

Любимое слово: Courage (Щас покуражимся!!)

Кармано Дикий — мексиканец в национальном пончо и шляпе типа "сомбреро". В руках держит облегченный вариант Митральезы. Опасен для всех, особенно в плотном построении.

Лично я предпочитаю играть Биллом, он просто покрасивее на экране, хотя у Кармано, по всей видимости, больше зона поражения одного заряда (дробь, все же таки).

Stage 1. "Old West Town"

Ну вот, все приготовления закончены, и вы на улице родного (Биллиного) городка, естественно на Диком Западе. Каждый уровень игры поделен как бы на два — в первом из них надо спасти девушку (сестру? любимую? тещу?, научай не установлено), а во втором —забить босса.

Сверху экрана расположена информационная панель. На ней изображено: количество жизней (дядькие головы в шляпах) и количество денег (цифры со значком "доллар" в заглавии). От этих баксов зависит многое. Во-первых, с каждым вашим убиением от этой суммы отбирается 1000, за одного убитого врага добавляется в среднем по 200, а за одно попадание в босса дается 20 монет. Во-вторых, от количества денег зависит ваше место в зале ковбойской славы в конце игры. На первом месте с просто фантастическим результатом в 500 тысяч долларов стоит некий неуловимый Джо, и поэтому я собирал деньги очень скрупулезно. Хотя больше 450 штук так собрать и не смог — для 500 000 по моим расчетам надо потратить кредита эдак три, собрав при этом всю имеющуюся в игре наличность.

Врагами правосудия на первом этапе выступают какие-то люди в плиссированного цвета одежде и масках на пицак (будем звать их ковбоями, хотя это и тривиально), с пугающей периодичностью появляющиеся из окон, дверей или просто стоящие на дороге, и разбойники с ножами, чересчур быстро бегающие. Также по улицам города слоняются мужики с мешками, и если в них попасть, то они слиняют, оставив добро на дороге.

Кстати, о мешках — в них обычно спрятаны призы, как то: "Fire" — увеличение радиуса поражения оружия, и "Rapid" — скорострельность, в остальных мешках обычно лежат деньги разного достоинства. Увы, после потери одной жизни все заработанные призы исчезают, и приходится набирать огневую мощь заново.

Несколько полезных советов Игоря Лима из Санкт-Петербурга:

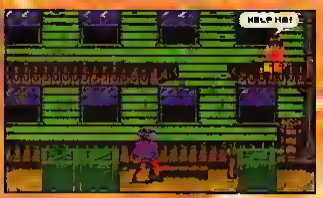
1. Заскочите в бар. Там вы найдете не только стаканчик виски, но и второй пистолет, или возможность автоматической стрельбы, или пару штук баксов.
2. Старайтесь поймать звезду, она дает право на скачку на лошади.
3. Можно подшутить над партнером, кинув динамит в его сторону и по-ковбойски лихо подстрелив его на лету. Смотрите только, чтобы динамит не взорвался у вас в руках.
4. Индейского вождя старайтесь убить побыстрее, иначе на помощь ему прилетит орел, а от него нет спасения.

Если увидите домик с дверью типа створок, немедля становитесь супротив и жмите "вверх" — ваш ковбой попадет в объятья очаровательной девушки, которая дарует крабрым путникам призы. Далее, где-то в середине пути все враги неожиданно исчезнут, и воцарится тишина. Это значит, что вскоре побегут бешеные буйволы. При первой встрече надо просто забраться на второй этаж здания, а при второй придется попрыгать, хотя это и не сложно. В итоге вы обнаружите свою девушку, из недр "Мегадрайва" вырвется что-то похожее на "Thank you!", и вам дадут первый контракт — привести живым или мертвым некоего Саймона Гридвелла (Simon Gridwell), за это обещают 20 тысяч. Ну ладно, Гридвелл так Гридвелл.

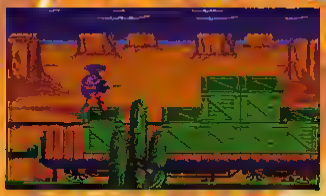
Второй подуровень первого этапа ничем не отличается от первого — те же ковбои, тот же городок. Кстати, динамит, вылетающий обычно из окон, можно (и нужно!!) подбирать и кидать обратно. Главное, не стрелять по нему, иначе... Еще один веселый момент состоит в том, что если удачно попасть в висящую бочку, то она может при падении пришибить пару ковбоев. Но вот и Босс. "It's time to pay" ("Время пить Херши"). Сначала надо убрать бочки, защищающие Саймона снизу. Сделать это нелегко (особенно под бешеным огнем его телохранителей), но необходимо. Когда бочки упадут, закончите дело, пристрелив уже не особо сопротивляющегося босса. "Bury me with my money" ("Похорони меня с моими денежками") — это было... хлоп... последнее желание... хлоп... Саймона Гридвелла... хлоп-хлоп... После гибели бедняги, попавшего под раздачу, вам надо будет проскакать на лошади за повозкой, откуда благодаря за свое спасение (или с ума сошедшая) девушка станет вышвыривать на дорогу призы. Это будут попеременно либо жизни (квадратики с вашей рожей), либо деньги (монеты, между прочим двухтысячного достоинства).

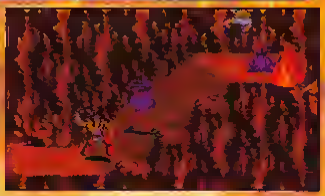
Stage 2. "Money Train"

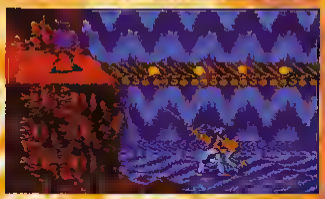
Как же может ковбойская игра обойтись без любимого всеми сценаристами ограбления поезда! И вот вы уже находитесь в хвосте длинющего состава

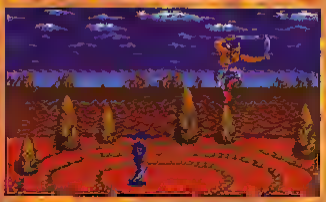


greatdragon.ru



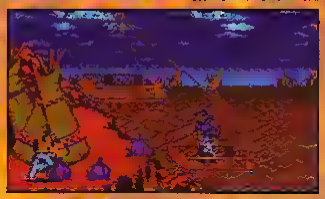






Перечень врагов не изменился — те же глупые ковбои и бегуны с ножами. Очень жаль, но красавицы в салунах решили остаться там, и в поезде их общества всем будет очень не хватать. Вместо быков зазевавшемуся любителю прогулок по крышам вагонов грозят перекладины, начисто сметающие все живое с верхнего этажа. Узнать об их приближении можно по гудку поезда или появлению деревянного столба.

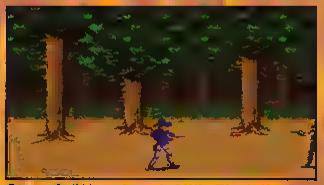
После спасения второй девушки берите контракт на поимку злобного мексиканского грабителя Пако Локо (Paco Loco), за что обещано уже 40 тысяч. Данный мучачо засел в угольной тележке паровоза, и вылезать оттуда упорно не желает. Пако по огневой мощи крутой мужик, но мексиканская безалаберность сказалась — не позаботился он о "броне" — ни бочек, как у Гридвелла, ни достойного бронежилета. Извлекай мораль, читатель — если встать в каком-нибудь укромном уголке (мое любимое "гнездышко" — крыша вагона слева) и открыть ураганный огонь, Локо умрет гораздо быстрее, чем предыдущий босс (эх, мир его праху..). Asta la vista, baby!



Stage 3. "Indian Reservation"

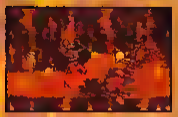
Следующее место, куда занесло наших дура.. героев — племенные владения гуронов (или могикан, кто знает — просветите меня, темного). Ковбои из эту землю обетованную заглядывают редко, девушки-красавицы тоже (я, правда, лару раз пытался залезть в вигвам к очаровательным краснолицым скво, но кроме томагавка в лоб, так ничего и не добился), да еще и индейцы бегают, все убить норовят. Я вот всю жизнь считал, что эти ирокезы хорошо стреляют из лука. Аниет — особенно весело, когда их попожженные стрелы от столкновения с латронами летят обратно, и... эх, не успел очередной Вождь Белый Орел до воды добежать.. Девушка же ваша помещена злыми краснокожими на край живолисного водопада (кстати — недурно нарисовано, а?), где вы ее и найдете.

Контракт (60.000$), как уже многие догадались, оформлен на вождя "Перо-в-скальпе" (Chief Scalpel). Обитает он в долине, куда вас доставит фуникулер или нечто вроде (во время спуска не гнушайтесь сдергивать с платформы, дабы собрать деньги). Сам вождь на вид стар, но вооружен здоровенными ножами. В бою индеец ловко скачет по скалам, изображая в свои 90 горного козла, и метает ножики (в ближнем бою ими злобно машет). Но если учесть, что его ножи элементарно отбиваются вашими лулями, да и вас самого еще никто к одному месту не приклеил, то в итоге получится, что Скальпен — самый легкий босс игры. Главное — на месте не стоять и револьвер из кобуры почаще доставать.

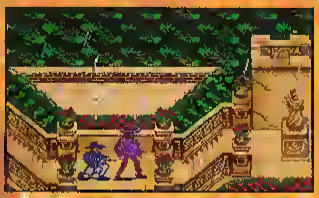


Stage 4. "Showdown In Little Plantation"

Сестра вождя попросила вас не убивать ее братца (дескать, он лишь исполняет приказы), и вы милостиво согласились. И цепочка доказательств привела двух друзей к поместью некоего богатого аристократа, по-видимому — зачинщика всей этой заварухи. Блин!!! Да здесь же сюжет наклевывается!!! Жаль, что раньше не узнал.. Я-то, дурак, думал, они

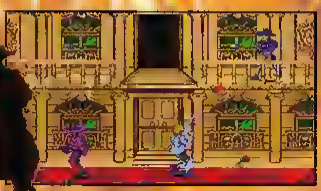


greatdragon.ru



деньги на пиво собирают, а на самом деле ковбой и мексиканец ищут особо опасного преступника! Или может быть, террориста! Или даже... страшно подумать. . уклоняющегося от налогов гражданина!! Не-е-ет, сценаристы "Konami" так легко не сдаются, и весь их гигантский замысел открывается лишь к кульминации игры (будь в Купером, Фенимор который — застрелился бы!). Но мы отвлеклись. Как и всякий уважающий себя плантатор, наш злодей обзавелся приятным садиком, где вновь показались ковбои и баламутные разбойники (после иожичков Скальпена их мачете меня не впечатлили), а также собаки, всесторонне ненужные организмы (ни денег, ни другой выгоды). Перестреляв целый полк уже порядком надоевших ковбоев, вы штурмом возьмете пару ворот (рекомендую делать это быстрее, иначе собаки загрызут) и окажетесь на самой плантации. Ах да, забыл! Сначала девушку спасите...

Да, здесь вам не рады! Осточертевшие рожи снайперов лезут из каждого окна или кустика, причем они вооружены двух-, а то и трехзарядными винчестерами, что делает проблему уворачивания от пуль необычайно актуальной (ну, блин, выдал...). И опять я не обнаружил девушек! Нет, я понимаю — повзд, горы, антисанитария, но чего бы им в богатой



фазенде не появиться?! Какая же это фазенда, без красавицы?!! А может, ее владелец ..... или .!..... . ? (Вырезано цензурой). Да-а, жаль мужика, в его-то возрасте...

Скорбя по женскому обществу, сделаюсь последним гадом и не буду отбирать у вас всех прелестей знакомства и преодолев охранной системы поместья, перейду лучше к самому главному боссу. Это сэр Ричард Роуз (Sir Richard Rose), человек с обманчиво добродетельной внешностью и большой ценностью для Фемиды (это та, что полуслепая и с безменом в руке) — целых 100 косых!! "Умные из чужих ошибках учатся", — это именно про него. Учтя просчеты Саймона, Пако и Скальпена, Ричи обзавелся клумбой (по совместительству —ДЗОТ'ом), скорострельным пистолетом и навыками базарного акробата (дазаст по карнизам не хуже вас).

Бой с ним поделен на три раунда. Первый — уничтожение клумбы-дзота, очень похожее на распрзаву с личными бочками Гриндвелла. Второй — дуэль с Роузом, один на один. Советы здесь давать трудно, я лично победил его, ловко прыгая с этажа на этаж, хотя и потерял все-таки пару жизней (уж больно быстрый, зараза!). Ну и третий раунд — финальная схватка с воскресшим Ричардом, сильно огорченным фактом своего недавнего поражения, а потому сильно ускорившемуся. Тут я, честно сказать, здорово обиделся на судьбу и пошел в рукопашную. Это стоило целого кредита, но злодей был повержен. Да-а, батенька, отцвели ваши хризантемы...

И вот то, собственно, из-за чего вы и дергались перед приставкой последний час — финальная заставка. Наши герои скачут на фоне закатного солнца, звучит героическая музыка, ползут японские имена в титрах... Да, настоящий ковбой должен быть одинок...

Lord "Where's that babe?!" Hanta, Москва-Техас, 1996.

P.S. Не хочу быть ковбоем!!! Хочу девушку-красавицу!!!!!

P.P.S. Хочу замолвить пару слов о режиме Дуэли ("Versus"). Она, конечно, не дотягивает до "Deathmatch"-а, но тоже

весьма интересна. Мы с Элером, свет Кантом долго в нее резались, и делали это с большим азартом. Дуэль состоит в следующем: на отдельном экране стоят два бойца и по команде "Старт" начинают быстро бегать и стрелять. Просто и забавно. Рекомендую вместо "Комбата" в "трудные" геймерские дни!

greatdragon.ru

В это лето в Москве случился самый настоящий массовый бзик — РОЛИКОВЫЕ КОНЬКИ. Повсюду, куда ни глянь, обязательно увидишь хотя бы одного катающегося человека. Я также, поддавшись тлетворному влиянию Запада, приобрел коньки. На все лето по уши ушел в это ни с чем не сравнимое занятие — катание на них, на родных. Но вот и лету конец, осень наступила, а с ней учеба, уроки и, конечно же, дождь. Особо не покатаешься. И наступила ностальгия. Но вот однажды один мой кореш принес картридж. Сдув трехсантиметровый слой пыли с родного Мегадрайва, вставил я картридж и... О небо! Какое счастье! Я снова на роликах! Снова цепляюсь за машины и выписываю пируэты! Оттягивался я долго, оттягивался основательно и до сих пор тащусь от этой игры!

А я люблю кататьсь, кататьсь...
(текст из песни)

А теперь о ней, об игре. Вы участвуете в соревновании роллеров, цель ваша до опупения проста: приехать к финишу первым (вторым, третьим, четвертым, пятым, по крайней мере), попутно объясняя "коллегам", почем нынче фунт соли, и где раки зимуют. Наиболее доходчиво это получается, если в руках есть что-нибудь тяжеленькое, ключик газовый, например...

Своим ходом первым не прийти никогда, поэтому нужно цепляться за машины. Порой можно приехать первым, просто прицепившись к первой попавшейся машине и не отцепляясь от нее. Но иногда водители ведут себя как последние жлобы: то остановятся, то багажник откроют... Так что гостеприимством пользуйтесь, но особо не злоупотребляйте: зацепились, скорость набрали и своим ходом немножко. На трамплинчиках полрыгайте (за это тоже баксы дают), оружие пособирайте (ведь с пятого этапа оно так будет нужно!). И снова за машину.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ:

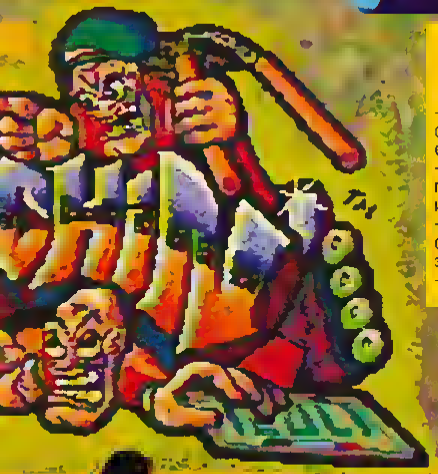
вниз, затем А — подобрать предмет,
влево, вправо + А — цепляться за машины,
В (держать) — движение,
С+вправо, влево — удар рукой (палкой, битой),
вниз+С — удар ногой,
С+вверх — удар ногой в прыжке.
Чтобы поменять оружие, зажмите "Start" и джойстик в сторону.

КАК ПРЫГАТЬ НА ТРАМПЛИНАХ, КУЧАХ МУСОРА, ПАЛКАХ И УПАВШИХ ПРОТИВНИКАХ:

держать вверх+В — прыжок с переворотом,
въехать, держа В — шпагат,
въехать, держа А — ну, прям Liu Kang!
въехать, держа С — дрыгание ножками,
въехать, держа влево или вправо — нечто, похожее на "Dragon Punch" у Ryu,
прокрутить крестик джойстика снизу вверх — просто красиво.

Все эти комбинации выполняются при въезде на трамплин. Во время самого прыжка ничего не нажимать до самого приземления. Если же вы не хотите рисковать, то при въезде просто отпустите джойстик, не так эффектно, зато совершенно безопасно.

greatdragon.ru



ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

— если не можете уйти от полиции, то пропустите ее вперед,
— если прямо перед вами преграда (желтый знак, камни и т. п.), просто нажмите вверх,
— не экономьте на роликах, они всегда должны быть зелеными,
— не жалейте противника!

Ну вот, включили вы игру, и компания EA (низкий ей поклон) сразу же предупреждает "VSE CHTO WI DELAETE V IGRE, NE PITAYTES POVTORIT V ZHIZNI" Глупости! Пытались и повторяли, и ничего! (До поры, до времени — прим. ред.) Ладно, затем появляется экран менюшек, кратко объясню что к чему PASSWORD — сами знаете, что это, CONTROLS — поменять управление в игре, SOUND'N'MUSIC — выключить музыку и SFX (не советую!) В GAME MODE несколько подменюшек ONE PLAYER — один в поле воин, 2P competitive — вдвоем одновременно, 2P alternating— вдвоем по очереди, TOURNAMENT — от трех до восьми человек И 2P head to head —это что-то вроде "Встретились два барана на узком мосту, и ни один, ни другой проход уступать не хочет" Выбираете то, что вам по душе, пишете свою роллерскую кликуху и в путь

Для начала вы имеете "ECONOMY SKATES", то есть ролики типа "TISHE EDESH — DALSHE BUDESH!", но в дальнейшем вы сможете пробрести себе ролики покруче

BEGINNER SKATES — 100$, STANDARD SKATES- 150$, OUALITY SKATES — 200$, PROFESSIONAL SKATES-250$

Начиная с Сан-Франциско, враги звереют, у машин начинают открываться багажники, трамплины заменяются на кучи мусора (да и к тем просто так не пробраться). Короче, начинается самый кайф Тут-то вы и пожалеете, что не взяли с собой бейсбольную дубиночку Но зато если взяли, то добро пожаловать на МОРТАЛ СКИТЧИН КОМБАТ! Недруги к вашей машине будут липнуть как мухи к варенью, только и успевай делать "FATALITY"

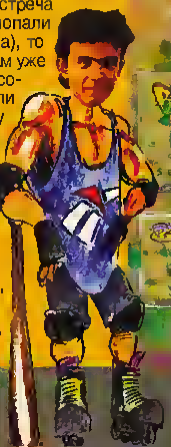
А чтобы пройти финальную гонку др Нью-Йорка первым, нужно (имея хорошую палочку, конечно) просто прицепиться к первому такси и ни в коем случае не отцепляться (искл — встреча с полицией) Ну, а если не повезло, вы отцепились и попали под сзади идущий транспорт (горячую руку противника), то цепляйтесь за второе, третье, но, увы, первого места вам уже не видать (разве что какой-нибудь добрый водитель собьет всех ваших противников впереди) Но даже если вы пришли первым, то приготовьтесь к маленькому разочарованию, сами увидите какому

В игре встречаются три вида бонусов

СКОРОСТНОЙ — здесь вам нужно просто (Ха-ха!) пройти трассу за минуту Для этого нужно, зацепившись за одну машину, сразу отцепляться и хвататься за соседнюю, которая идет на обгон, и снова отцепляться, вот таким ходом до самого финиша,

БОЕВОЙ — нужно догнать коллегу и FINISH HIM!

СКОРОСТНО-БОЕВОЙ — это гремучая смесь, как говорится, "ДВА В ОДНОМ!"



С вами катался роллер по жизни **СЕН СЭЙ МАКС**

greatdragon.ru

ANOTHER WORLD™

Из дневника Лестера Найт Чайкина.

"Тот июльский вечер был необычно жарким, но больше всего доставала влага с избытком пропитавшая разогретую атмосферу. Липкий зной атаковал меня на всем протяжении долгого путешествия от дома до бункера синхротрона, и даже на глубине в двадцать метров, под защитой мощного кондиционера, ощущение жестокой бани исчезло не сразу. Впрочем, даже адский огонь навряд ли заставил бы меня отступить от намеченного эксперимента, ведь на карту была поставлена не только моя карьера ученого-ядерщика, но и судьба всего человечества. Открытый мной "на кончике пера" способ эффективной добычи антиматерии мог бы решить проблему энергетического голода человечества в считанные десятилетия, он уже прошел тщательное компьютерное моделирование.

Параметры эксперимента введены, начался обратный отсчет. Я открыл банку пива, тщетно пытаясь расслабиться на пороге эпохального события, в последний раз посмотрел на цифры, мелькающие в глубине стереодисплея... Затем я перенесся в мир иной, где в настоящий момент и обитаю..."

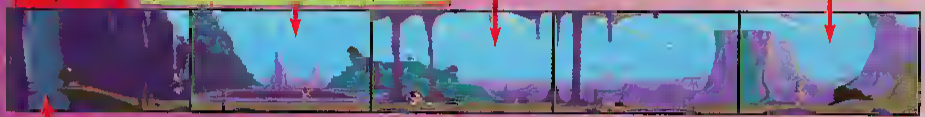
Еще секунду назад Лестер спокойно сидел за своим столом, в нетерпении ожидая результатов эксперимента, как внезапно стены лаборатории исчезли в слепящей вспышке. Очутившись на глубине десятка футов, он чудом не захлебнулся хлынувшей в глотку маслянистой жидкостью. От пережитого шока потребность в дыхании на время исчезла. Долгим бессмысленным взглядом ученый уставился на единственный знакомый предмет — стол, медленно исчезающий в темной бурлящей пучине. Затем вид загородили сонмища извивающихся отростков... Услужливо подброшенный подсознанием образ рыбы, [illegible] пробудил Лестера к активным действиям. Выскочив, как ошпаренный, на поверхность водоема, он успел сделать несколько шагов прочь от бассейна с беснующимися щупальцами, прежде чем в голову пришла и прочно там обосновалась ужасная мысль: "Это не Земля! Это — чужой, враждебный мир! Я не знаю, как я здесь очутился... Я понятия не имею, как отсюда выбраться... Я пропал!!!"

2. Ползающие по полу и потолку твари весьма чувствительны к вашему удару ногой, но будьте осторожны — ядовитые когти этих слизняков сулят быструю гибель.

3. Еще одно недружелюбное создание — убегайте не мешкая, желательно прыжками.

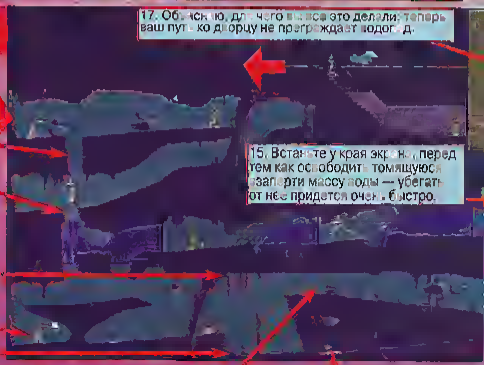
Уровень первый

1. Как вылезете из бассейна, не стойте на месте, глазастые щупальца еще не потеряли надежду на близкое знакомство с вашей персоной.



4. Не останавливайтесь на краю пропасти — Лестер сам найдет выход из ситуации. Теперь бегите вправо, и уровень пройден!

Уровень третий продолжение



17. Объясняю, для чего вы все это делали: теперь ваш путь ко дворцу не преграждает водоход.

3. Смело ныряйте вниз...

16. Главное здесь — успеть встать на плотик.

15. Встаньте у края экрана, перед тем как освободить томящуюся взаперти массу воды — убегать от нее придется очень быстро.

13. По сосулькам передвигайтесь влево, пока щупальца вверху жрут несчастную приманку. По крайней левой сосульке заберитесь повыше, а затем прыгайте на уступ слева.

14. Опору из-под камня сбивайте слева, получите безопасный подъем наверх.

4. Осторожно, не напоритесь на шипы.

12. Как добежите до левого края экрана, пугните висящую под потолком птичку и идите на следующий экран.

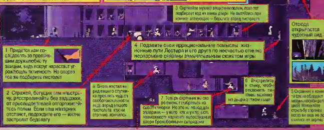
5. Этот экран пробегайте вприпрыжку.

greatdragon.ru

Вложив все силы в последнюю попытку оторваться от настырного зверя, Лестер практически потерял способность анализировать происходящее, а потому вряд ли удивился, когда увидел, что из-за лежавшего неподалеку валуна появились две высокие фигуры. Мгновение спустя он уже лежал на земле рядом с бездыханным телом своего преследователя, приходя в себя после быстрой беготни и грубого силового приема со стороны одной из фигур. Совершив ошибочное предположение о наличии разума и гуманистических идей у своих спасителей, Лестер решил с ними познакомиться.

Очнулся он в клетке, подвешенной к потолку огромной пещеры. Издалека доносились звуки ударов кирок и хлыстов, нечленораздельные вопли и заунывное бормотание. Малость сфокусировав зрение, Лестер обнаружил источник последнего гораздо ближе к себе — в противоположном углу клетки сидел гориллообразный мужик, никак не прореагировавший на пробуждение собрата по несчастью. Наш герой уже дал себе зарок никогда не знакомиться первым, встав на ноги, он оценил способ крепления клетки к потолку и, снедаемый мрачным отчаянием, принялся ее раскачивать, не обращая внимания на действия ошивавшегося вокруг охранника. Произведя предупредительный выстрел в воздух, страж вскоре был придавлен удачно свалившейся клеткой. Свидетели этого удивительного зрелища, вбежавшие в пещеру на звук выстрела, немедля подняли тревогу. Лестер выпрыгнул из развороченной клетки и попытался поднять пистолет стража, но тут на его плечо опустилась тяжелая лапища сокамерника. Неожиданно высоким голосом гигант что-то восхищенно вякнул на своем языке и убежал в глубь коридора.

Уровень второй



1. Придется вам последовать за проявившим дружелюбие туземцем, ведь вокруг нарастает угрожающая активность. Но сперва все же подберите пистолет.

2. Стражей, бегущих вам навстречу, расстреливайте без задержки, от преследователей отгораживайтесь полем. Если ваш напарник отстанет, подождите его — иначе застрелят бедолагу.

3. Охраняйте мужика защитным полем, пока тот подбирает код на замке двери. Не пытайтесь прикончить атакующих — берегите заряд пистолета.

4. Подавите свои иррациональные помыслы: жизненные пути Лестера и его друга по несчастью отныне неразрывно связаны замечательным сюжетом игры.

Отсюда открывается чудесный вид.

5. Охранник в комнате слева обладает молниеносной реакцией. Начинайте стрельбу заранее, когда вы еще не появились на экране.

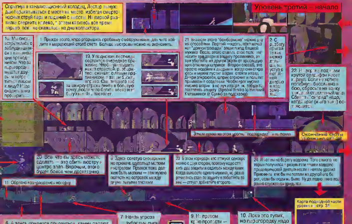
6. Выстрелите в стену, чтобы отключить питание механизма двери этажом выше.

7. Теперь охранник не скоро сможет выбраться из своей каморки. Но это не повод для задержки — у него, как и у вас, есть возможность взрывать непослушные двери бронебойными снарядами.

8. Вновь настал черед вашего спутника проявить чудеса сообразительности: ведь заряд вашего пистолета, как ни странно, кончился.

Спрыгнув в канализационный колодец, Лестер вынужден перекатываться с места на место, избегая смертоносных струй пара и падений с высоты. На первой развилке сверните налево, а затем катитесь все время вправо, пока не окажетесь на дне коллектора.

Уровень третий – начало



1. Прежде всего, надо разрешить проблему с вооружением, для чего войдите в мерцающий столб света. Больше выстрелы можно не экономить.

2. С разбегу прыгайте как можно дальше, на уступ с потайной дверью в подземелье.

18. Мы снова встретились с заблудившимся в канализации проводником. Что за перегородка мешает друзьям встретиться лицом к лицу? Надо сходить вниз проверить...

19. У подножия лестницы состоится очередное сражение. Чтобы уменьшить накал страстей, разберитесь сначала с левым противником, а затем бегите вправо. Схватившего вас за шкирку стража пните в болевую точку, после чего бегите влево и на бегу хватайте пистолет.

21. Вынести этого "бомбермена" можно двумя способами. Первый — ждать, пока исчезнет "долгоиграющая" защита над башкой мужика. После этого ставьте свое поле, выносите три двери и защиту противника, затем убегайте на другой экран от преследующих огненных шариков. Второй способ, это просто подойти к дверям и, когда они откроются и мужик пустит шарик, отойти назад. Двери закроются, шарик отскочит и полетит прямиком в создателя. Чтобы враг пустил именно шарик, а не луч лазера, не забудьте поставить защиту. (Special thanks to Виталий Калашников (г. Сумы) за подсказку)

22. На экране под вами крутой солдафон несет караул. Если не хотите погибнуть бесславно в бою, сбросьте на вояку тяжелый стеклянный шар. Сбивать "снаряд" надо, когда враг (и его тень) остановится.

Зачем нужна на этом уровне "подзарядка" — я не понял.

Окончание карты уровня на стр. 38

20. Все, что вы здесь можете сделать — это сбить люстру в центре зала. Впрочем, этого будет более чем достаточно.

8. Здесь советую своевременно пережечь щупальца метким выстрелом. Прыжок тоже должен быть метким — вам нужно попасть на островок между двумя левыми пастями.

23. В этом коридоре вас атакуют одновременно с двух сторон, поэтому надо ставить две защиты и садиться между ними. Когда вынесете одного мужика, не раздумывая ставьте защиту и забегите за нее — оттуда добивайте второго.

24. И вот вы на берегу водоема. Того самого, который получился в результате вашей водорасподелической деятельности в начале уровня. Прикиньте, как бы вы попали на другой его берег, если бы воды не было. Ну да ладно, вниз все равно спускаться придется.

11. Обратно возвращаемся наверху.

Карта подводной части уровня на стр. 38

6. А здесь придется повозиться: камни падают вразнобой. Под щупальцами пешком не ходите.

7. Новая угроза — зубастые дыры в каменном полу.

9. На правом краю пропасти — еще одна пасть.

10. Пока это тупик, но перегородку надо непременно разбить.

greatdragon.ru

Уровень третий окончание

29. Занимайте позицию для обороны и ждите. Скоро в потолке откроется люк... Кстати, можете убедиться в том, что население этого мира не уступает по численности земному

28. Разбивайте стену и бегите трусцой через вереницу автоматических дверей

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

вниз — присесть,
A и B — удар ногой
или выстрел из пистолета,
C — прыжок,
держать A или B и джойстик по направлению движения — бег,
во время бега держать C — более быстрый бег скачками
Если, стоя на месте, держать кнопку выстрела, то пистолет начнет концентрировать энергию в светящийся шар. Отпустив кнопку при средних размерах шара, вы получите на его месте защитное поле, непробиваемое простыми выстрелами. Вы можете продолжать обстрел врагов изнутри поля, выставив руку с пистолетом наружу. Учтите, тем же способом они могут расправиться и с вами, не ставьте поле вблизи от врага. Защитное поле со временем исчезает. Кроме того, в любой момент его может снять бронебойный луч (получается из крупного энергетического шара). Во второй половине игры появятся враги, пускающие по земле сгустки пламени — от них поле не спасает

25. Здесь вам надо подышать

Уровень третий подводная часть

27. Обрыв этого провода на время отключит питание батареи пушек, которая держит под обстрелом комнату справа от водоема

26. Как доберетесь на берег, сразу прыгайте. Чтобы попасть обратно в воду, вы должны угодить между двумя зубастиками.

6. Поднявшись по лестнице, прыгайте на карниз справа и оттуда разбивайте дверь, предварительно выставив защиту. Подождите, пока штук пять шариков от потревоженного противника не уйдет вниз, после чего выключите работягу и спускайтесь на лифте, что за ним

1. Вытащив Лестера на свет чужого солнца, мужик убегает на разведку в соседнюю хижину. По отблескам лазерных лучей вы можете составить первое впечатление об ее обитателях. Бегите влево, там обход

2. Печальная сцена. Наш ученый опять попал в беду. Бегите на выручку, внезапность появления — залог успеха!

Уровень четвертый

3. Приключения Аладдина и Абу-переростка на крышах местного аналога Агра бин. После того как друг перебросит вас через проем, обернитесь и прыгните

4. После приземления сразу ставьте защиту и делайте шаг вперед. Иначе один из охранников наверняка просунет руку в ваше жизненное пространство

5. В этой части уровня вам просто необходимо проявить некоторый гуманизм к своим врагам, а именно — убивать их, как только увидите. Брошенный своими собратьями стражник в ответ на ваше грозное "Руки вверх!" (джойстик вниз) закроет двери этажом выше, облегчая вам схватку с засевшим в засаде бронебойщиком

8. Перепрыгивайте проем, и Лестер опустит рычаг на правой стене

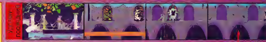
7. Этот пульт выключит свет в коридоре, крышу которого пробили огненные шары. Стрелки будут продолжать стрельбу через перекрытие снизу, но попадать будут реже. Здесь важно правильно выбрать стартовую точку, от которой и следует бежать по перекрытию

9. Внизу начнется кутерьма: стражники вступят в бой с освободившимися экспонатами зверинца, и на бегущего вправо Лестера никто не обратит особого внимания, если тот, конечно, не вздумает подпрыгивать на бегу и обозваться пистолетом

В гости к главному злодею планеты мы поедем на танке! В левом углу экрана вы видите руку Лестера над клавишами бортового компьютера. Для включения панели управления огнем нажмите обе светящиеся кнопки после чего жмите до упора вправо там появится клавиша пуска самонаводящихся ракет Кнопка в левом нижнем углу задействует вспомогательную панель на которой надо переключить все тумблеры для активации катапульт Высветится белая кнопка пуска и Во дворец правителя друзья влетают на спасательных капсулах

Броневая сфера с Лестером плюхнулась в бассейн сада. Второй капсулы пока нигде не видно, придется пробивать свой путь к главной башне замка, откуда, как известно, обзор всегда лучше.

Уровень последний

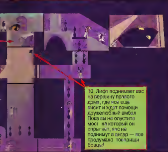


На полпути к цели пол исчезнет у вас из под ног но стремительное падение внезапно пререстала то мощная рука В порыве благодарности ученый не сразу разглядел злобный оскал на роже спасителя Это не тот абориген Какой то стражник решил поразмять мышцы в драке с хилым пришельцем но исход схватки изменил невесть откуда свалившийся напарник героя Пока гиганты мутузят друг друга покореженному Лестеру надобно доползти до рычагов на панели справа Но не спешите нажимать их — подождите, пока победитель схватки вступит в пространство под большим лазером на потолке Убедитесь что ваш подопечный дернул ОБА рычага, после чего сроч

На крыше обессилевшего Лестера берет на руки верный Пятница, и, оседлав летучий корабль владыки, друзья исчезают в лучах заходящего солнца. Я думаю, все у них будет хорошо!

Расскажу я вам напоследок о странном, можно сказать, глючном трюке с защитой, который, тем не менее, работает и на Мегадрайве, и на "писюке". Посвящается он настойчивым людям с плохой реакцией, и позволяет появиться на границе экрана с поставленной защитой! Встаньте на соседнем экране лицом к границе так, чтобы были видны одни лишь ботинки. Теперь повторяйте следующую операцию, пока не достигнете желаемого: присядьте, зажмите кнопку стрельбы, а когда услышите звук — резко встаньте и отпустите кнопку. При этом Лестер должен чуть продвинуться вперед. Учтите, что в совсем уж непроходимых местах (где лучи по экрану идут под углом или происходит постоянный обстрел бронебойными снарядами) пользы от сего трюка не будет, но в обычных битвах он поможет, и даже очень. Глаза мне на него раскрыл Jackson из Челябинска, который также оказал помощь в составлении описания.

Eler Cant

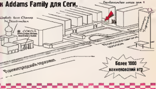


10. Лифт поднимает вас на вершину правого дома, где все еще висит и ждет помощи дружелюбный амбал Пока вы не опустите мост на который он спрыгнет, вас не поднимут в ангар — все продумано товарищи бойцы!

Эту игру вы можете приобрести в магазине "МИККИ"

Магазин **МИККИ**

Магазин "МИККИ" известен своими низкими ценами и широким выбором картриджей для 8-биток, Sega Mega Drive, Супер Нинтендо, Sony PlayStation и 3DO. Здесь можно купить по невысоким ценам самые известные игры, такие как Mortal Kombat 3, Theme Park, Earth Worm Jim 2, Lion King и так далее. Поступили в продажу Micromachines Military и Addams Family для Сеги.



звоните **158-65-11**

Оптовая продажа 200 47 07 (для покупателей 10 картриджей и больше)

greatdragon ru

Богданов Игорь, г.Благовещенск, Амурская обл.

Мусин Руслан, г.Москва

Белоусов Александр, г.Москва

Mister X, г.Туапсе

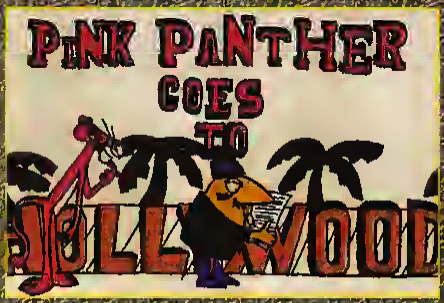
Зелинский Алексей, г.Рига, Латвия

Беляев А., г.Москва?

greatdragon.ru

Солдатов Александр, г.Железногорск

Бурсников Ю., г.Малоярославец, Калужская обл.



Федоров Сергей, г.Санкт-Петербург

Дмитриев Андрей, г.Люберцы

Серков Олег, г.Лыткарино (комикс-пересказ "Шагаем в ногу с Великим Драконом")

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

greatdragon.ru

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

Вперед, назад, влево, вправо — движения в указанном направлении.
B — поднять или кинуть бочку, ударить по блоку
Y — использовать предмет, который в данный момент у вас есть
L, R — переключить предмет (если их два)

Привет всем любителям игрушек типа КВЕСТ. Сегодня я хочу предложить вам решение замечательной игрушки Goof Troop производства фирмы CAPCOM. Игра доставит вам много удовольствия! Играя в нее, вы проведете многие вечера, а особо одаренным суждено просидеть за ней и всю жизнь (шутка!!!)

Сюжет таков. Как-то раз Гуфи, Макс, Пит-младший и Пит отправились на рыбалку. И вот когда рыбалка была в самом разгаре, на горизонте появился неизвестный корабль. Макс и Гуфи так увлеклись ловлей рыбы (рыбу они таскали через каждую минуту, так как ловили на новую блесну Вортекс), что не заметили, как этот корабль (оказавшийся пиратским) подплыл и похитил яхту Пита, причем вместе с самим Питом. Береговой охраны поблизости не было, и Гуфи с Максом решили отправиться на спасение Пита и его отпрыска. Все начинается на острове пиратов, карту которого вы получите перед началом игры.

РЕЙТИНГ

Графика: 6
Музыка: 8
Управление: 9
Оригинальность: 7
В целом: 7.5
(неплохая игрушка для детей)

ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ, ВСТРЕЧАЕМЫЕ В ИГРЕ

Гарпун: применяется для поднимания бочек, образования мостов, убивания или временной парализации врагов.

Свечка: используется для освещения темных помещений.

Ключ — открывание дверей.

Саперная лопата: вскапывание огородов и добывание призов.

Колокольчик: используется для приманивания пиратов.

Доска: образование проходов над пропастями.

Каменный блок: в основном используется как груз на кнопки, которые открывают двери. Но можно использовать и как оружие против пиратов.

Бочка: средство убивания пиратов.

Вишня: прибавляет одно деление энергии.

Банан: прибавляет два деления энергии (семь делений вам прибавят одну жизнь).

Алмаз: прибавляет один кредит.

Рубин: прибавляет одну жизнь.

greatdragon.ru

Вот и первый босс. Первый — всегда самый легкий, так что можете немного расслабиться. Держите руки всегда поднятыми, чтобы, когда кто-нибудь из пиратов кинет в вас ядро или бочку, вам не заехало по башке, а вы ее (бочку) поймали. И сразу же "возвращайте" эту бочку (или ядро) какому-нибудь пирату. Но помните, никогда не пытайтесь поймать шипованные шары, если конечно от ударов по голове вы не получаете удовольствие.

А вот и босс второго уровня. Это здоровый пират, которым кидается факелами и дышит огнем, подобно нашему Великому Дракону. Победить его можно так: покидайте сначала в него все бочки, какие видите. Затем появятся аборигены, которые начнут швырять в вас бочки. Ловите их и кидайте в босса.

Эта дверь открывается так: сдвиньте нижний левый камень влево, а потом оба левых камня вверх. Затем сдвиньте левый средний камень вправо, а потом оба средних камня вниз. Далее сдвиньте правый камень слева вниз, затем вправо и потом оба камня, находящихся справа, вверх.

Добраться до ключа можно, открыв дверь, а чтобы это сделать, выполните следующее: передвиньте первый левый камень влево, затем второй левый камень тоже влево. Потом второй левый камень вверх. Потом первый левый камень вниз, затем его же влево и вверх. Далее первый правый камень вверх и вправо. Потом правый второй камень влево и вверх.

Воспользуйтесь этой "саперной" лопаткой, чтобы вскопать огород, который приносит вам массу призов.

В этом огороде, если вы его вскопаете, вы найдете множество призов.

А чтобы перебраться через этот обвалившийся мостик, используйте доску, которая лежит на левом берегу.

Для того чтобы открыть двери, вам надо сдвинуть с помощью пинка камни со звездочкой на небольшие углубления в земле.

Чтобы открылась эта дверь, вы должны перебить всех пиратов, находящихся поблизости.

Чтобы добраться до Кредита и Жизни, вам надо сначала вытащить бочку из угла, а затем перебить всех пиратов.

Главное оружие в игре добыто, теперь можно отправляться дальше.

Вам надо сдвинуть эти камни на красные кнопки (помните: нажми на кнопку — получишь результат). Да, и старайтесь при этом уничтожать толстых пиратов этими же камнями.

Постарайтесь как можно осторожнее пробраться между двумя шипованными бревнами, которые все время катаются в небольшом загончике. Как только вы пройдете через бревна, сразу же встаньте между двумя пушками, и они уничтожат друг друга.

Чтобы открыть дверь, сделайте следующее: передвиньте второй камень слева влево и потом вверх. Затем второй камень справа вверх. Далее, первый камень слева направо и вверх. Потом первый камень справа вверх. И, наконец, второй камень справа направо, потом вверх, потом опять вправо и опять вверх. Будьте осторожнее с ФАЙЕРБОЛЛАМИ, которые извергают каменные статуи.

Чтобы перебраться на другую сторону и открыть дверь, сделайте следующее: спикните все камни в пропасть и зацепите на другой стороне гарпун. Затем с помощью другого гарпуна нажмите на кнопку со стороны двери. И, наконец, перекиньте на ту сторону гарпун.

Уровень 1. ПЛЯЖ

Пляж довольно-таки легкий уровень — ведь он же самый первый. Здесь вам предстоит поиск ключей (впрочем, и на других уровнях поиск ключей станет чуть ли не главным занятием), копание огорода и, конечно же, убивание босса.

Уровень 2. ЛАГЕРЬ ПИРАТОВ

Лагерь пиратов это еще одно испытание на точность бросания бочек. Пираты стали мощнее. Если на первом уровне одного броска бочкой вполне хватало, чтобы "замочить" мелкого пирата, теперь же вам надо делать это дважды.

greatdragon.ru

Здесь вы впервые окажетесь в темноте. Но это не проблема, если у вас будет в руках свечка

И этот огород, если его ископать, принесет вам массу призов, включая жизни и кредиты

Если разбить это зеркало горшком с цветами, то откроется потайной проход в стене. С другой стороны вас будет ожидать множество призов

Нажав все красные кнопки, вы откроете дверь. В какой последовательности это делать — без разницы.

Уровень 3
ЗАМОК ПИРАТОВ

Замок пиратов состоит из 5 этажей и на каждом из них множество потайных мест, некоторых из которых я вам покажу на картах игры

В этой комнате, если пойти налево, и в следующей комнате нужно взять ключи, чтобы открыть дверь, за которой лежит один кредит. (Вы, наверное, знаете, что такое кредит? Для тех, кто не знает, объясню: это "штучка", позволяющая когда вы просадили все жизни, начать с того места, где закончили свою последнюю жизнь).

ЭТАЖ 1

Босс этого уровня — два очень и очень стремных (геймерский жаргон) скелета. Скелеты здесь видно обосновались давно, и совсем одичали за пару тысяч лет. За это время их разум помутнел, и они стали убивать каждого, кто появляется в их комнате. И вот, как только вы попадете к ним, они начнут закидывать вас сюрикенами. Убивать их надо их же оружием. Когда сюрикен воткнется в стену или пол, поднимите его и киньте в одного из скелетов. Полезный совет: убейте лучше сначала синий скелет.

ЭТАЖ 5

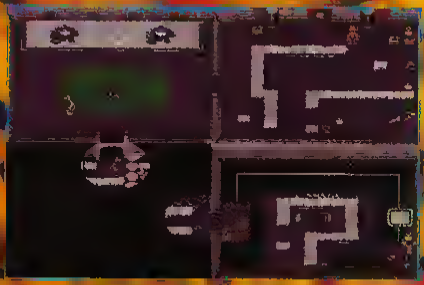
ЭТАЖ 3

Эта дверь открывается при нажатии красных кнопок в следующей последовательности: правая нижняя, левая верхняя, левая нижняя, правая верхняя.

Вот последовательность мастей, в которой нужно нажать кнопки: пики, бубны, черви, трефы

ЭТАЖ 2

ЭТАЖ 4



greatdragon.ru

Уровень 4. В ПИРАТСКИХ ПЕЩЕРАХ

Пиратские пещеры — самый длинный и замороченный уровень. Но с другой стороны, это единственный этап, где можно самому выбирать сюжет

Это босс уровня, а, вернее сказать, боссы: две гусеницы (совсем не похожие на гусеницы бульдозеры), которые время от времени выползают по перекрытиям большого дупла. Вашим оружием будут колья, которые тоже будут время от времени падать сверху. Как только рядом с вами упадет кол, сразу же хватайте его и кидайте в гусеницу

За этим водопадом скрывается проход. Чтобы его открыть, вам надо в комнате справа сдвинуть блок на углубление в полу. Чтобы это сделать, воспользуйтесь бомбой, которой пробейте дыру в стене.

Постарайтесь не нарываться на этих пиратов, они не должны отрывать вас от нажатия клавиш в полу. Нажали все кнопки — прошли дальше, а не нажали — умерли.

В этой комнате вам предстоит самим, без моих подсказок, открыть дверь

A

Чтобы открыть эту дверь, сдвиньте цветные блоки в следующем порядке: нижний блок сдвиньте влево, затем верхний блок вниз, далее средний блок влево и вверх

Этот камнепад, надеюсь, не остановит нашего дальнейшего продвижения

Здесь, как всегда, сдвиньте блоки на углубления в полу. Откроется дверь в следующую комнату

A

Чтобы попасть в следующую комнату, вам надо в комнате слева сдвинуть все звездные камни на углубления в полу.

Если вы зажжете все факелы в пещере, то дверь выхода откроется. А так как огня по близости нет, воспользуйтесь кнопками в полу. В пещере очень холодно, поторопитесь с нажатием кнопок. Через некоторое время они потухнут

greatdragon.ru

Перебив всех этих злобных пиратов, вы сможете перебраться на другую сторону

Встаньте перед этой пушкой с поднятыми руками. Затем ловите ядра и хидайте их обратно в нее. Затем зацепите гарпун на другой стороне экрана (со стороны выхода). А потом переберитесь по образовавшемуся мосту к входу в трюм корабля

Под этими бочками может лежать немного призов

Последний босс игры. Как и положено, все конечные боссы всех игр самые сложные. Но непобедимых нет. Это аксиома. Как только появится босс, старайтесь избегать близких встреч с ним. Не нарывайтесь на крюк, который он начнет вас кидать. Избежав крюк, сразу же уходите от босса по дальше, потому что он начнет вращаться как смерч и кидать ядра, которыми вы в последствии его же и замочите... Да и стерегитесь хоть иногда избегать пуль его мушкета.

Используйте кнопки для стрельбы и поворота пушки. С помощью этого уничтожьте последнее препятствие — пиратов, и откроется дверь к последнему боссу игры

Используйте это устройство, чтобы перебраться на другую сторону. Оно работает так: когда вы наступаете на кнопку с указателем направления мост едет в ту сторону, куда указывает кнопка. Но как только вы проедете немного, мост остановится и кнопки с направлениями поменяются

Это последняя головоломка в игре и самая заморочеиная. Передвиньте блохи в следующем порядке: левый верхний — вниз и влево, правый нижний — влево и вверх. Левый нижний — вправо, правый верхний — вправо и вниз. И, наконец, левый средний — вправо и вверх

Под этими бочками лежит куча призов. Самое время поддержаться жизнями и энергией перед финальным сражением

Открыть дверь и пройти в следующую комнату вам поможет блок, который лежит прямо перед вашим носом. Двигайте его в следующей последовательности: вправо, вверх, вправо, вверх вправо

Используйте бочку, чтобы точным броском нажать на кнопку и включить передвижной мостик, и по нему перебраться на другую сторону

Эти дырки все время перемещаются так что будьте предельно осторожны

На этом экране вам нужно встать на мостик, затем когда он начнет двигаться, хватайте гарпуном бочки и перебейте всех пиратов. Когда вы это сделаете, откроется решетка, и вы сможете пробраться на нижний этаж трюма

Встаете на эту кнопку и, тем самым, включаете конвейер, по которому к вам транспортируются бочки, так необходимые для уничтожения пиратов. Перебив всех пиратов, нажмите кнопку — дверь и откроется

Заманите пиратов с помощью колокольчика на стреляющие пушки, и когда они нарвутся на ядра и откинут концы, откроется дверь, и вы сможете добраться до гарпуна.

Уровень 5. ПИРАТСКИЙ КОРАБЛЬ

Вот вы и достигли конца всей игры. Пираты отступают, и их корабль — их последний оплот в борьбе с Гуфи.

Открыть эту решетку можно так: замените пирата (используя колокольчик) на кнопку в левом нижнем углу

Чтобы пробраться через эту кучу блохов, следуйте следующим инструкциям: правый самый нижний блох — налево, третий справа снизу — вверх, самый правый блох — вверх, правый верхний — вверх, правый нижний — вниз, второй нижний справа — вправо, второй верхний справа — вверх, второй верхний слева — влево, второй нижний слева — вниз, первый нижний слева — влево

Левая дверь открывается так: первый левый блох наверх, первый правый блох наверх и влево. Чтобы открыть среднюю дверь, сделайте следующее: первый левый блох наверх, второй левый блох вправо и наверх. Первый правый блох наверх, первый левый блох направо, второй правый блох наверх и влево. Открывание правой двери: второй правый блох наверх, затем первый правый блох наверх и вправо

С помощью гарпуиов перебирайтесь между обрушившихся частей пола

Чтобы открыть решетку, воспользуйтесь бочками. Подтяните к себе с помощью гарпуна бочку и киньте ее прямо на кнопку. То же самое проделайте и со второй кнопкой

Открыть дверь вы сможете, если сдвинете блохи в следующем порядке: нижний блох вправо, вверх, затем верхний блох вниз, вправо, вверх, вправо. Потом нижний влево вверх, вправо. И, наконец, верхний вверх

Просто Серега
Автор рисунков — Ерохин Роман

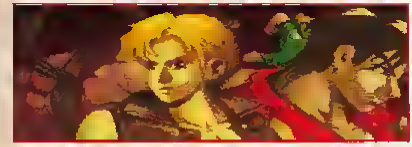
greatdragon.ru

Final Fight 3
Художники
Александр Макар
Артем Сафарбек

greatdragon.ru

GoDoM!
Редакция журнала "D"
(Великий Дракон)
поздравляет
всех геймеров
с наступившим
1997 годом
и желает
новых
замечательных
побед
на игровом
фронте
Lord Hanta
Просто Серёга
Агент Купер
РБШ-17М
Владимир Суслов
greatdragon.ru

greatdragon.ru



Final Fight 3

"Let's hit the street..!"
Майк Харгар

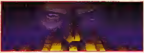
Приключения продолжаются! В 28 номере "Великого Дракона" мы обещали познакомить вас с третьей частью потрясающей CAPCOM'овской серии "Final Fight". Эта игра, являющаяся в некотором роде новым шагом в жанре beat'em up, не покидает с момента выхода (конец 1995), по данным западных парадов, десятку самых популярных игр на SNES'е. И вот она появилась у нас, и нам кажется, что теперь без нее не обойдутся и хит-парады читателей "Великого Дракона".

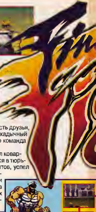
Что же такое особенное и неординарное есть в "Final Fight 3", что привлекает к ней видеобойцов во всем мире? Начнем по порядку. Во-первых, это качественная CAPCOM'овская графика, причем величина спрайтов лишь не многим уступает аркадным автоматам. Во-вторых, наконец-то, появился бег (два раза вперед) и такое нововведение, как отпрыгивания назад, придающие действию игры более динамичный характер. В-третьих, самая удачная находка программистов фирмы CAPCOM — Специальные Приемы, появившиеся в арсенале каждого персонажа, помимо стандартных, задействующихся одной кнопкой и снимающих твою жизнь. Но это еще не все. Так же появились Супер-Удары, выполненные по аналогии Супер-Ударов файтингов, то есть которые можно использовать лишь когда полностью заполнена специальная линейка внизу экрана.

Снимают эти суперудары, соответственно, столько, что вашим врагам мало не покажется. Плюс ко всему в игре есть совершенно потрясвющая опция AUTO 2P PLAY, позволяющая наводить порядок на улицах родного Метро-Сити на пару с... компьютером! Вообще-то говоря, помощник он не аховый, да и играть с живым напарником не в пример веселей, но сама по себе такая возможность чрезвычайно интересна.

Теперь о сюжете игры. В первой части Final Fight Майк Хаггар со своими друзьями Гаем и Коди стерли уличную банду Mad Gear Gang с лица земли (про всю Землю мы конечно погорячились, но в Метро-Сити их точно больше не видели). Успокоившись на этом, Майк Хаггар весь второй Final Fight провел за границей (подробней об этом вы можете узнвть из нашего описания в 28 номере). Воспользовавшись отсутствием столь грозного мэра, в Метро-Сити появился новый рассадник бандитизма и проституции — уличная банда Skull Cross Gang. Но не тут-то было. Не успела новая банда окончательно прибрать город к рукам,

greatdragon.ru





как вернувшийся из "отпуска" мэр, засадил за решетку их одноглазого главаря (Интересно, был ли он одноглазым до того, как его задержал Хаггар?) И все бы ничего, но оставшиеся на воле члены банды вдруг почувствовали острую недостаточность в своем боссе и задумали устроить ему побег. А чтобы отвлечь внимание муниципальных властей, ввергли город в пучину хаоса, устроив на улицах погромы и беспорядки. Но они не учли одну маленькую деталь. Майк Хаггар в свои 50 лет не растерял боевого задора, и у него есть друзья, всегда готовые прийти ему на помощь. На этот раз к нему присоединились его закадычный друг Гай, офицер полиции Люси и уличный боец Дин. Трепещите злодеи — мэр и его команда выходят на охрану законности и правопорядка.

Благодаря колоссальному опыту борьбы с уличными бандами, Хаггар сразу раскусил коварные планы бандитов и, отбив нападение на полицейский участок, сразу же отправился в тюрьму. Но этой минутной задержки оказалось достаточно, что бы Блэк —главарь бандитов, успел скрыться. Команда мэра бросилась в погоню, но у заправочной станции им преградил дорогу продажный коп Дэйв — позор американской полиции. Наши блюстители порядка никогда не позволят себе выйти на дежурство в грязной майке! Искоренив коррумпированный элемент, команда отправилась дальше очищать от криминальных типов главную улицу. Друзья решили наведаться в бар "CAPCOM" —известный бандитский притон. А чтобы Колман — владелец заведения — не сбежал, Люси и Дин перекрыли аллею позади бара. Смыться Колману не удалось — Майк и Гай "поговорили" с ним непосредственно в баре.

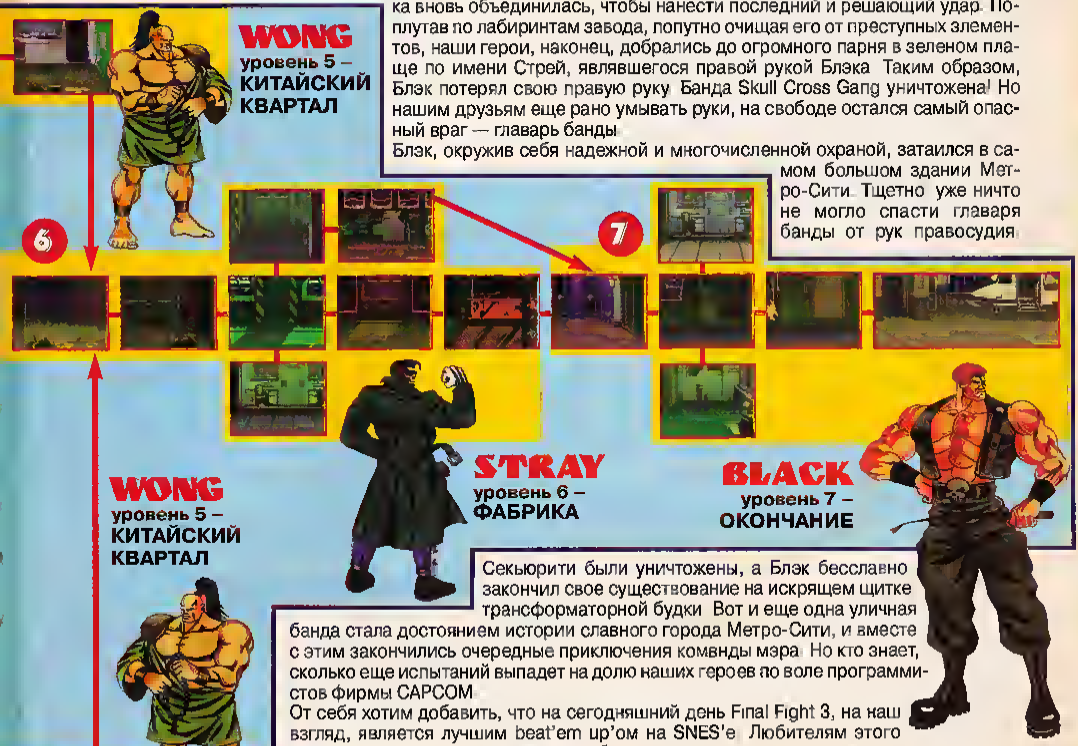
Далее путь нашей команды лежал к автобусной остановке, где им предстояло разделиться. Гай с Дином отпра-

greatdragon.ru

вились на пристань, чтобы перехватить контрабандный груз с оружием, а Хаггар с Люси, дождавшись автобуса, отправились в китайский квартал. Но водитель автобуса оказался членом Skull Cross Gang и, как мог, препятствовал мэру и Люси (самоотверженно не продавал им талончики). В китайском квартале они отыскали ресторан "Золотой дракон", шеф-поваром которого являлся рецидивист Вонг, имевший прямое отношение к беспорядкам в городе. Нашли они его на кухне, и на этом преступная деятельность Вонга закончилась. Тем временем, Гай вместе с Дином перехватили груз оружия, предназначавшийся бунтующей банде, а капитана корабля, вместе с якорем, сдали в ближайший полицейский участок.

Общими усилиями команда мэра очистила город от банды, остатки которой успели укрыться на заводе. Загнав бандитов в тупик, наша четверка вновь объединилась, чтобы нанести последний и решающий удар. Поплутав по лабиринтам завода, попутно очищая его от преступных элементов, наши герои, наконец, добрались до огромного парня в зеленом плаще по имени Стрей, являвшегося правой рукой Блэка. Таким образом, Блэк потерял свою правую руку. Банда Skull Cross Gang уничтожена! Но нашим друзьям еще рано умывать руки, на свободе остался самый опасный враг — главарь банды.

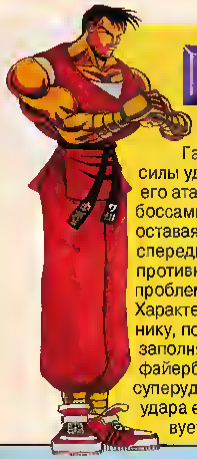
Блэк, окружив себя надежной и многочисленной охраной, затаился в самом большом здании Метро-Сити. Тщетно уже ничто не могло спасти главаря банды от рук правосудия.



Секьюрити были уничтожены, а Блэк бесславно закончил свое существование на искрящем щитке трансформаторной будки. Вот и еще одна уличная банда стала достоянием истории славного города Метро-Сити, и вместе с этим закончились очередные приключения комвнды мэра. Но кто знает, сколько еще испытаний выпадет на долю наших героев по воле программистов фирмы CAPCOM.

От себя хотим добавить, что на сегодняшний день Final Fight 3, на наш взгляд, является лучшим beat'em up'ом на SNES'е. Любителям этого жанра мы настоятельно советуем обратить самое пристальное внимание на эту игрушку.

greatdragon.ru



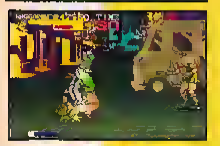
ГАЙ

Рост: 177 см
Вес: 66 кг
Хобби: ниндзютцу

Гай представляет собой оптимальное сочетание скорости передвижения, силы удара и дистанции поражения. Одной из главных и наиболее эффективных его атак является файерболл. В игре это самое действенное оружие борьбы с боссами. Как только босс окажется на полу, разворачивайтесь и уходите от него, оставаясь с ним на одной прямой. Когда босс поднимется, прокрутите джойстик спереди назад с кнопкой удара. При этом вы не только развернетесь лицом к противнику, но и вновь собьете босса файерболлом. Такой "фишкой" вы без проблем разделаетесь с любым боссом.

Характерная черта приема — многохитовость: по два-три удара каждому противнику, попавшему под "горячую руку" Гая. А если учесть, что линейка супера заполняется тем интенсивней, чем больше вы нанесете ударов, то один-два файерболла с гарантией наполнят вашу линейку, и у вас всегда под рукой будет суперудар. Это выгодно отличает Гая от других персонажей. Впрочем, у супер-удара есть один маленький недостаток: хотя он чрезвычайно мощный, но действует лишь на противников, находящихся прямо перед вами. Да и удар с разбега у Гая слабоват: этот прием выполняется только в непосредственном контакте с противником. Но ведь прежде чем вы добежите до кого-нибудь, вас не ударит разве что ленивый. Единственный способ эффективно применять эту атаку, вставить ее в свою серию. Правда здесь от вас потребуется некоторый профессионализм. Тем не менее, Гай является самым мощным и доступным персонажем в игре.

Файерболл: ↓↘→ +A
Серия ударов с разбега: →→ +A
Добивание лежащего противника: в клинче ↓ + A, затем A + A + A
Удар ногой в полете: →→ прыжок + A
Супер-Удар: в клинче ↑→↘↓ +A
Оружие: нунчаки



ХАГГАР

Рост: 200 см
Вес: 110 кг
Хобби: политика

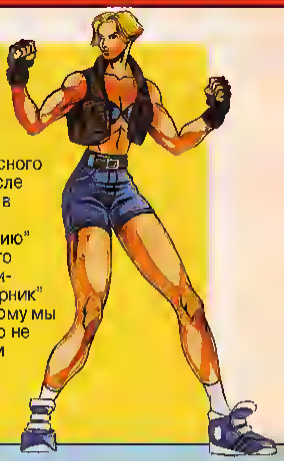
Майк Хаггар самый почетный участник игры. И не только из-за возраста. На его счету уже порядка шести "боевых вылетов" — Final Crash, Final Fight, Final Fight Guy, Final Fight 2, Final Fight 3 и Saturday Night Slam Masters. Такой внушительный опыт Майка подкрепляется чудовищной силой, а это, в некоторой степени, компенсирует невысокую скорость. Ключевым моментом в тактике Хаггара является захват — как-никак "рестлер" со стажем. Поймав противника, он может таскать его с собой по всему экрану, что особенно может пригодиться при борьбе с боссами: выхватив врага из толпы, выйдите на одну линию с боссом и кидайте в него свой "снаряд". А еще лучше, захватив противника и оттащив его в сторону, выполнить бросок во вращении. Мало того, что этот прием обладает беспрецедентной мощностью, он управляется и в воздухе — прыгните в одном конце экрана, а приземлитесь в другом, придавив собою пару негодяев. Но самое лучшее — суперудар в клинче. Характерная черта этого супера в том, что после его выполнения все враги на экране падают как подкошенные.

Далее нельзя не упомянуть хаггаровский удар с разбега. Пользоваться им намного удобней, чем аналогичной атакой Гая или Люси, поскольку для своего выполнения он не требует непосредственного контакта с противником и имеет большую дистанцию поражения. И напоследок один из самых действенных ударов Хаггара — удар с разворота. Эту атаку можно использовать как в защите, так и в нападении, аналогично гаевскому файерболлу. Таким образом, Майк Хаггар обладает всем, чем должен обладать хороший боец в beat'em up, и, несмотря на некоторую медлительность, вы сможете без проблем побеждать этим персонажем.

Удар с разбега: →→ +A
Удар с разворота: ↓↘→ +A
Бросок во вращении: в клинче прыжок + A
Бросок с разворотом: в клинче ↓ + A, затем прыжок +A
Удар корпусом: →→ прыжок + A
Супер-Удар: в клинче ↑→↘↓ +A
Оружие: обломок чугунной трубы

greatdragon.ru

ЛЮСИ



Рост: 172 см
Вес: 47 кг
Хобби: кулинария (но готовит плохо)

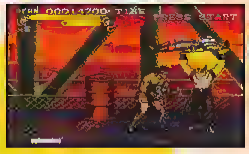
Детектив специального отдела по борьбе с бандитизмом и помощница мэра Люси — единственная представительница прекрасного пола в команде наших костоломов. Помощником мэра она стала после того, как Хаггар помог ей снять ложные обвинения в коррупции. Так в команде Майка Хаггара появилась женщина. Самым главным преимуществом Люси является скорость. По своему "быстродействию" она ничуть не уступает Гаю, хотя сила удара слабее, чем у техничного японца. Малоэффективность ударов вполне компенсируется их количеством, но будьте осторожны, пока Люси выполняет свой "пятиударник" — в это время по спине ей может настучать любой желающий. Поэтому мы рекомендуем заканчивать серию атакой вверх — в воздухе вас никто не достанет. Также удобно применять этот прием и отдельно, но в этом есть свои минусы: если вы промахнетесь мимо противника, то при приземлении вам придется заплатить за свою беспечность.

У Люси есть весьма необычный специальный прием в воздухе — "огненная нога". Для его результативного применения необходимо тщательно просчитать дистанцию и нужно успеть подпрыгнуть и выполнить прием до того, как противник приблизится вплотную.

Сейчас мы подошли к главному недостатку Люси — ее супердару. Дело даже не в том, что его довольно сложно выполнить на расхлябанном SNES'овском джойстике, а в том, что он принципиально отличается от суперударов других бойцов. Если у других супер делается в клинче, и есть уверенность, что вы нанесете серьезные повреждения хотя бы одному противнику, то Люси лишь остается надеяться, что кто-то случайно забредет под ее раздачу. Поэтому, хотя Люси и кажется на первый взгляд простым бойцом, чтобы использовать ее максимально эффективно, вам потребуется некоторый опыт.

Огненная нога:
в прыжке ↓↘→ +A
Атака вверх: →↓↘ +A
Удар с переворотом:
→→ прыжок + A
Серия ударов с разбега:
→→ +A
Супер-Удар:
↓↑←↙↓←↙↓ +A
Оружие:
телескопическая дубинка

ДИН



Рост: 198 см
Вес: 89 кг
Хобби: быстрая езда

В конце нашего списка находится профессиональный уличный боец Дин — самый скрытный член команды мэра. Все, что о нем доподлинно известно, это то, что Skull Cross Gang уничтожила его семью, и единственное, что осталось Дину — старая фотография и огромная жажда мести. По своим боевым характеристикам он, безусловно, один из самых мощных бойцов, но у него есть ряд серьезных недостатков. Главное, чего ему очень не хватает, так это скорости. А поскольку скорость — чуть ли не главный показатель в beat em up, становится ясно, почему профессиональный стритфайтер опустился так низко в нашем рейтинге. Конечно, в арсенале Дина есть мощные специальные приемы, но эффективно применить их под силу лишь профессионалам. Его электрический апперкот хотя и много "снимает", и враги "налипают" на него как мухи на варенье, выполнить его в нужный момент довольно сложно. Нестандартный для beat'em up захват противника на расстоянии, к сожалению, ничего не "снимает", но зато позволяет входить в клинч с противником с огромной дистанции. Это открывает перед вами большие возможности. Можно, например, выполнив пару ударов, закончить серию броском или очень мощным "ломанием хребта", ну а если при этом у вас наполнена линейка супера, то у вашего противника не останется шансов.

Кстати, супердар — самая сильная сторона Дина. По мощности он не уступает хаггаровскому, а по выполнению много проще. Подводя итог, можно сказать, что все приемы Дина, хотя сложны и медлительны, но вполне в духе этого персонажа. Главное, на что вам следует обратить внимание, если уж вы решили играть Дином, это дистанция атаки. Не подпускайте противников слишком близко, и тогда у вас будут все шансы дойти до конца.

Захват противника на расстоянии: ↓↘→ +A
Подкат: →→ +A
Электрический апперкот: →↗↑ + A
Удар корпусом: →→ прыжок + A
Ломание хребта:
в клинче ↓ + A, затем ↑ + A
Супер-Удар: в клинче ↓↑ +A
Оружие: молот

Артем Сафарбеков, Александр Макаров

greatdragon.ru

Мыши-рокеры с Марса

Не так давно по телевидению показали сюжет, как американские ученые нашли в Антарктике некий айсберг, разморозили его и обнаружили внутри "неопровержимые" доказательства того, что жизнь на Марсе есть! Интересно, зачем надо было ехать в такую даль чтобы узнать факт, известный всем любителям мультфильмов в мире И вам, дорогие читатели, тоже! Не надо махать руками, знаете — знаете "Мыши-рокеры с Марса" смотрели? Вот то-то же Ну, а с появлением одноименной игры, о живых марсианских рокерах будут знать еще и геймеры, имеющие дома 16-битную систему "Супер Нинтендо"!

Игру по лицензии студии 'Brentwood" (создателей саги о мышах-мотоциклистах) делала всемирно известная компания Konami", и следовало ожидать, что со своим новым проектом хитроумные японцы сотворят нечто оригинальное

Ожидания оправдались! Владельцы "Super NES"-а (увы, нигде более эта игра не вышла) получили не тривиально-занудную спортивную гонялку, а яркую, жесткую и, вместе с тем, веселую рокерскую вещицу, на 100% сохранившую дух оригинального фильма!! Мультфильм "Мыши-рокеры с Марса" смотрели наверняка все, но на всякий случай **"краткое содержание предыдущих серий":**

В мирном городе Чикаго столкнулись две мотобанды В одной были мыши — Модо, Винни и Дроссель, трио байкеров с Марса, с другой же стороны выступали Чумазоид, Карбункул и предводитель их, Лимбургер, пришелец с планеты Плутарх Инопланетянин вынашивал безобидную мечту о превращении Земли в болото, а марсианские грызуны отважно пытались ему помешать, с завидным упорством сдерживая натиск Лимбургера, пока Бэтмен клеил обои, Супермен починял примус, а Агент Купер играл в МК (хула им всем, стало быть, и позор)

Фабула, по-моему, нагло содрана со всеми любимого сериала "Черепашки-ниндзя", и тем не менее и этот шедевр сценарной мысли собирал свою аудиторию Но смею вас уверить, "B M F M " — один из тех случаев, когда смотреть сам мультфильм менее интересно, чем играть в игру, сделанную по его мотивам

В главном меню присутствуют четыре опции

1 Player — гонка с одним игроком,
2 Players — парный заезд,
Password — ввод пароля,
Options — активация и деактивация всяких прибамбасов типа авторазгона или звукового теста.

Пара слов о паролях. Выдаются они после каждого заезда и содержат информацию о количестве денег, очков, режиме игры и текущему заезду (ну и конечно, персонажу), но не количеству игроков То есть — вы с приятелем, играя в обычном режиме на "Hard"-е, дошли разными гонщиками до одинаковых заездов и, соединив пароли, сможете продолжить гонку уже вдвоем! Также часто наблюдался глюк, когда я набирал один код, ошибался в одном знаке и получал совсем другой (действующий!) пароль Ищите, господа рационализаторы, хакеры и иже с ними!

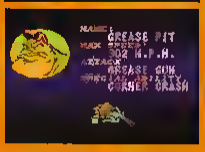
Режимы игры.

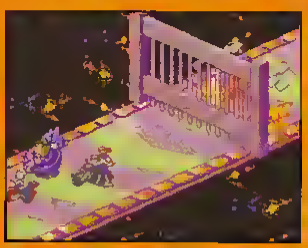
"Main Race" — главная гонка, больше спортивная нежели рокерская Умереть здесь невозможно, "continue" — бесконечно, а после каждого круга дается пароль Играть можно как одному, так и вдвоем

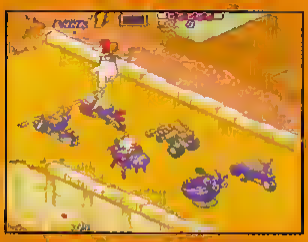
"Battle Race" — дополнительный режим, для особо агрессивных, гораздо более боевой Проигрыш здесь равен смерти — и если вы в любой гонке любого круга пришли 4-м (или ниже) или потеряли всю энергию брони, то се ля ви — добро пожаловать на самое начало Радует одно начинаете вы с полным боезапасом оружия и опять можно крушить врага вдвоем

'VS Race" — дуэль меж двух гонщиков Обычно сюда заходят редко, и лишь для того, чтобы раз и навсегда решить, кто же лучший гонщик от Меркурия до Плутона

'Practice' — тренировка, самый полезный режим Только предварительная обкатка трасс и отшлифовка поворотов позволят вам стать







greatdragon.ru

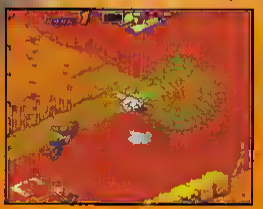
непобедимым гонщиком. Этот режим доступен только одному игроку. При любом выборе вам все равно предложат три уровня сложности: "Easy", "Normal" или "Hard". Первые два уровня в лучших традициях "Konami", мягко скажем, неполноценны (помните "Probotector"?!). Поэтому лишь игра "на харде" позволит вам увидеть финальную заставку.

Далее выберите себе героя, и тут тоже есть, где развернуться — вот краткие описания всех действующих героев игры.

Limburger — Лимбургер (или Членоброд, по новомодному типу перевода), добрый ихтиандр-мелиоратор. Пользуясь возможностями своей летающей тарелки, он запросто бороздит рыхлый гравий и мелководье, где остальные отстают.

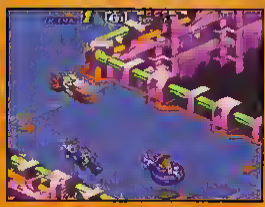
Гоняется самозабвенно и с чувством. Спец. прием, действие которого вызывается кнопкой "Y" —лазерно-разрывные снаряды (достаточно удобоваримо).

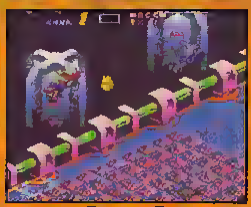
Grease Pit — Чумазоид (или Грязеям, или Акбов), младший брат Бугермена. Скорость его трехколесного драндулета близка к фазовой скорости радиоволн в ионной плазме (а это, согласно Роджеру Желязны и его замечательному рассказу "Момент Бури", даже больше скорости света), а вот с поворотами у данного механизма наблюдаются бо-о-ольшие проблемы. Гоняется этот заждавшийся Мойдодыра субъект, скрипя зубами, но играть им все равно очень и очень тяжело. Спец. прием — стреляет грязью (бр-р-р).



Karbunckle — Кличка "Мерзкий Доктор" (кто играл, тот меня поймет). Безусловно, самый ненавидимый игроками персонаж. Гоняется злорадно, но ничем, кроме разгона, паукообразный аппарат бесноватого ученого не выделяется, а посему — сидеть ему в запасе! Спец. прием — О-о-о!! Трепещи все живое!! При попадании в противника тот на некоторое время мутирует в мазохиста Фредди.

Modo — Модо, лидер мышей-рокеров, суровый терминатор с металлической дланью и таким же типом вождения. Мой любимый гонщик — его "Harley-Davidson" выжимает немалую скорость (хуже Лимбургера и Чумазоида, но лучше всех мышей), а на поворотах его лишь чуть-чуть заносит. Одно плохо. Модо из тех людей, тьфу, мышей, кто медленно запрягает. Special Skill — WOW! Мотоцикл Модо становится на дыбы и, сметая все на своем пути, несется вперед. GET OUTTA MY WAY!!!





Throttle — Дроссель, или по-дружески — Тротил Твердо. Средние характеристики по всем показателям. Вроде бы среднее — не значит худшее, но гоняется этот герой как-то без азарта. Управлять его непонятным мотоциклом трудно и невесело, но кто знает — может найдутся любители. Спец. прием — единственный из мышей, "стреляющий" оранжевыми молниями.

Vinnie — Винни, самый молодой и веселый из всех мышей. Но пусть вас не обманывает обтекаемый вид его красного спортбайка (Honda? Suzuki? Kawasaki?) — у него самая МАЛЕНЬКАЯ скорость в игре!!! Вот вам и сюрприз от "Konami". Но не рыдайте, поклонники разудалого стиля вождения — на поворотах Вениамин едет аки трамвай по рельсам, а значит на сложных трассах вы — на коне! Спец. прием — довольно неоднозначно оцениваемый. Винни воспаряет в воздух, при этом ускоряясь. Сшибить врага таким вывертом сложно, а вот обогнать — пожалуйста.

УПРАВЛЕНИЕ:

крестовина — повороты, подъем на дыбы и пр.,
"A" — использование предметов-бонусов,
"B" — разгон,
"Y" — стрельба, применение спец. приемов,
"L" и "R" — повороты на месте.

greatdragon.ru

После всех этих утомительных манипуляций вы, наконец, попадете в предгоночное меню, которое будет представать пред вашим взором аккурат перед каждым заездом. Собственно говоря, тут всего две альтернативы — "Race" (сама гонка) и "Shop" (магазин). В нем очаровательная Чарли (подружка всех мышей) с несмываемой американской улыбкой за энное количество долларов приварит к вашему мотоциклу любую вещицу из прейскуранта.

Вот вам таблица, что можно купить, на примере моего любимого Модо

Но не ужасайтесь размеру этих цифр — в нормальной гонке запросто можно заработать 3,5 тысячи, а в "battle" и все 6 тысяч баксов. Make your business.

И вот, все приготовления закончены, гонщики выстроились на стартовой линии, незримый судья отмахнул клетчатым килтом, тьфу, флагом, и гонка началась!! Вся информация о состоянии гонки находится вверху экрана:

1) Ваша позиция (Rank),
2) Текущий предмет (черное окошко),
3) Состояние брони (кружки на белой линейке),
4) Количество спец. приемов (цифра за "патроном").

Внизу экрана (слева) показана карта трассы и количество не пройденных кругов.

Еще один фактор, влияющий на ход гонки — это предметы-бонусы. Предметы они потому, что предметы! А бонусы потому, что даются они систематически, но автоматически, вне зависимости от ваших желаний или ловкости. Даются они каждому гонщику (и противникам тоже!) ежекругово, и помогают в зависимости от его позиции: первому постоянно дают деньги, а последнему очень часто — "заморозку".

Вот что значит каждый предмет:

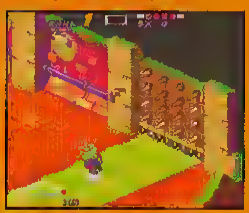
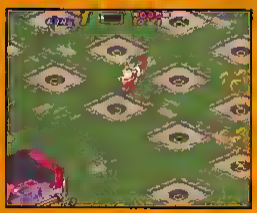
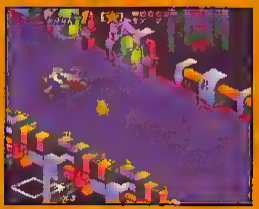
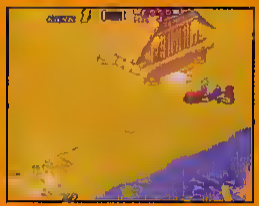
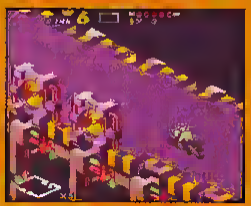
Доллар — прибавляет денег (ох, совсем мало);
Нитро — ускорение,
Буква "F" — временная неуязвимость,
Череп — землетрясение (неплохо);
Часы — заморозка ВСЕХ соперников секунд на 5-7 (а вот это круто!!).

Но вот близка финишная черта, и следовательно подсчет итогов гонки. В зависимости от занятого места гонщикам присваивают зачетные очки и деньги, те тратят заработанное в магазине-гараже "У Чарли" (если интересно — называется он "Last Chance", сиречь "Последний шанс") и опять выходят на старт, и вновь и вновь разгораются битвы за звание лучшего гонщика вселенной.

Ну и последнее, чем я хотел бы оторвать ваше внимание от чтения гораздо более интересных и нужных статей об "МК", это трассы в "Мышах".

По регламенту гонок их участникам необходимо пройти 30 трасс на 6 планетах. Тип трасс не меняется, обновляет ся лишь их рельеф. Самих типов гоночных дорог пять:

1) City. Достаточно прямые асфальтированные дороги вперемешку с торчащей арматурой изуродованных мостов,
2) Island. Берег моря, опасные, но изумительно красивые

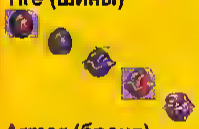
greatdragon.ru

МОТО-ЖИЗНЕННЫЕ ЗАПЧАСТИ

Engine (моторы) — *VB (5000, разумеется $)*

- Plasma VB (9000)
- Cobra 1072 (13000)
- Pulsar X10 (17000)
- Fission Reactor (21000)

Tire (шины)



- Twin Radial (2000)
- Big Foot (4000)
- Road Runner (6000)
- Ground Claw (8000)
- Thunder Eagle (10000)

Armor (броня)

- Steel Plate (2500)
- Kevlar Armor (5000)
- Adamantium Mesh (7500)
- Ceramo-Plastic (10000)
- Vulcanium Plate (12500)

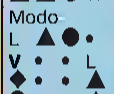
Shot (оружие)

- Bionic Crash 1 (1500)
- B.C. 2 (3000)
- B.C. 3 (4500)
- B.C. 4 (6000)
- B.C. 5 (7500)

N.B. В последнюю минуту, перед верстокой статьи, пришли два письма с описаниями "Мышей-Рокеров". Очень веселое от Vinnie (привет тебе марсианский друг!) и очень полное от Gency (из города Омска). Последний прислал также жутко крутые пароли к игрушке, вот они:
Режим "Super Hard", последний круг:

Throttle

Modo



Vinnie

Спасибо вам, мужики!

УСЛ ОБОЗНАЧЕНИЯ
L — молния
• — пробел

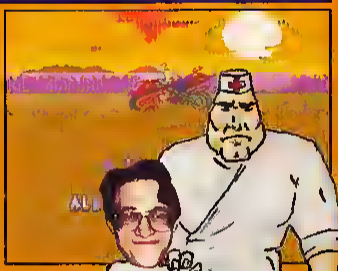
трассы. Именно здесь больше всего шансов утопить драгоценный мотоцикл в ласковых волнах. Но зато "пляжные" дороги в основном не изобилуют поворотами. Главное держаться центра трассы, и все будет в порядке.

3) Sewerage. Канализационная система. Узкие тоннели чередуются с залами, где в изобилии встречаются газовые горелки. Самые навороченные трассы по части палок, вставляемых в колеса играющих. Зато здесь лучше всего расправляться с соперниками, мест для скоростного обгона маловато.

4) Circuit. Стадионы "гонок на раздолбывание дорогостоящей автотехники". Это уже не гонки, а чистый мотокросс: прыжки, прыжки, прыжки... Самые извилистые трассы.

5) Fortress. Бронированные катакомбы Плутархийских военных баз. Скоростные трассы с ужасными пропастями и смертельными вентиляторами.

После каждой гонки подсчитываются очки и... Да, опять "winner takes it all" — тройка победителей едет дальше, ну а трое проигравших безжалостно скидываются в пропасть. И так до конца. До победы. А она к вам придет, будьте уверены!!



Special Thanks to ERS (za to vsie!), a takzhe to Nick 'Shadow' Sherbal, za pomosh v prohozhdenii igry!

Картридж с игрой предоставлен редакции палаткой №1-29 на Митинском радиорынке.

Lord Hanta

P.S. Как обычно, полезные советики:

1. Обдуманно пользуйтесь "поворотом на месте". Не забывайте о нем, но и не переусердствуйте.
2. Если постоянно (и часто) жать "B", то ваш мопед будет каждые 5-10 секунд разгоняться.
3. В нормальных гонках скупайте движки, в боевых — броню.

greatdragon.ru

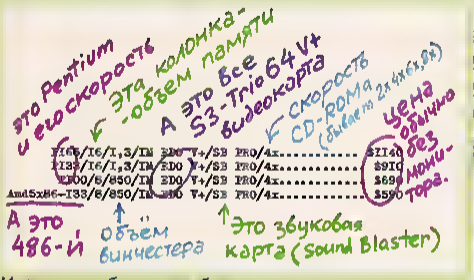
ТВОЙ ПЕРВЫЙ

Статья длиной в три месяца (имеется в виду, что через три месяца или ишак сдохнет, или компьютеры так подешевеют, что таким "копательством" будет и заниматься-то неприлично)

Геймер! Если твои родители изобрели хитроумный план оторвать тебя от любимого "Мортал Комбата" путем закупки иноземной техники под названием компьютер, то эта статья как раз для тебя, страдальца. Не унывай, на компьютере тоже можно играть в "Мортал Комбат"!

Но не на всяком. Итак, проблема — как его, компьютер, купить, чтобы родителей умаслить невиданными перспективами обучения информатике, англистике и вычислительной технике и при этом нисколько не потерять в игровых возможностях.

Итак, сначала об азбуке этого дела. Открываем первую попавшуюся газету (например, "МК" — любимые буквы!) и находим первую попавшуюся рекламу первой попавшейся компьютерной фирмы. В общем и в среднем это выглядит так



Итак, попробуем разобраться, где здесь мухи, а где — котлеты из мух.

P133 — это тип процессора и его скорость.

P — означает Pentium или его аналог. В настоящий момент другие процессоры почти не продаются, по крайней мере для домашних компьютеров. Все реже встречаются в продаже морально устаревшие 486-е (иногда их еще называют 5x86). Их исчезновение — на совести производителей: реально последние модели 486-х (фирм AMD или Cyrix) спокойно превосходят по мощности многие младшие Pentium'ы, например P75 или P90.

Правда, более современные P133 или P120 переплюнуть на 486-ом процессоре трудно. Здесь есть еще один момент, благодаря которому выгоднее все-таки приобрести медленный Pentium, чем даже самый быстрый 486-й. Во-первых, сейчас это почти одинаково по цене — к моменту выхода журнала из печати P90 будет стоить одинаково с 486. Но главное, что у вас появляется возможность впоследствии поставить более быстрый Pentium в вашу же машину, ничего более не меняя. Таким образом, 486-й процессор — это уже тупик, более быстрых 486-х не выпустят.

Теперь, что надо упорно твердить родителям. На Pentium'ах нормально работает Windows95. Весь мир работает на Windows95. На 486-й машине он притормаживает, даже если напихать в машину 16 мегабайт памяти. Обучаться компьютерной грамотности без Windows95 — это все равно, что современному человеку изучать технику разделки туши мамонта, может, конечно, пригодиться, но вряд ли.

О памяти. Ну, 8 мегабайт памяти — это скромный минимум. На них Windows95 работает, как заика читает стихи — разобрать можно, но раздражает. Так что 16 — это оптимально. Больше пока не надо — память по-прежнему продолжает дешеветь, потом еще подкупите. Да! Кстати! Проверьте, чтобы на материнской плате был разъем под память типа DIMM. Это чуть дороже, но дает вам шанс ту самую "подкупку" памяти произвести уже этим самым новомодным DIMMом — сейчас DIMMы пока что дороговаты. DIMM — это новый тип памяти, более быстрый и удобный. Автор статьи не сомневается, что через год новые компьютеры будут продаваться только с таким типом памяти, поэтому уже купленный DIMM вам пригодится.

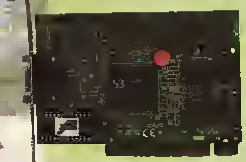
Винчестер. Винчестер — самый заметный предмет в компьютере, потому что на нем все программы (включая игры) и записаны. В простонародье его уменьшительно-ласкательно называют винт, официально — жесткий диск (hard disk). Теперь о его размере. Берите чем больше, тем лучше, вопрос только в деньгах. Оптимальный винт на январь 1997 года — 1 гигабайт (1 Гб). В принципе, на винт, например, в 540 мегабайт (то есть в два раза меньше) тоже можно запихать Windows95, системные программки и несколько крупных игрушек, но есть один подводный камушек — маленькие по объему винты, как ни странно, заметно медленнее работают. Что касается цены, винт в 1 Гб стоит в среднем 195 долларов, а винт в 540 Мб — 130 долларов, так что сами считайте. Винты меньше, чем 540 Мб — тоже иногда продают, но не связывайтесь с ними — такие уже не производят, значит он не новый, в каком-нибудь компьютере малость покрутился.

Монитор. Тоже вопрос сложный. Для домашнего компьютера подойдет 14 или 15-и дюймовый монитор. 17-и дюймовый — это почти 1000 долларов — наверное, слишком дорогой, 9-и дюймовый бывает только черно-белый.

greatdragon.ru

КОМПЬЮТЕР

Остаются 14 или 15 дюймов. Какой выбрать? Разница в размере очень невелика, почти незаметна, бывает даже, что 15-дюймовый монитор меньше по площади экрана, чем 14-дюймовый. 15-дюймовый дороже почти на 100 долларов "Тогда на фига он нужен?" — спросите вы. Дело в том, что 15 дюймовый — более современный, у него значительно меньше мерцание экрвна и более плоский монитор. Поэтому, если глаза вам дороги, откажитесь от подарка на день рождения в будущем году, но купите сразу 15 дюймов. Даже монитор малоизвестной тайваньской фирмы, но размером 15 дюймов в общем и среднем лучше 14-дюймового монитора какого-нибудь знаменитого производителя.



Что касается видеокарты, то здесь все почти что однозначно. Оптимальная видеокврта — из семейства карт разных фирм типв S3 Tno 64V+. Они весьма недорогие, но быстрые. Иногда продают S3 Tno 32, стоят они столько же, но не связывайтесь, они медленнее, причем практически на любой игре. Другие карты можно покупать, только если деньги для вас не проблема (такое иногда встречается). В таком случае (особенно если вы все-таки уломали родичей на 15-и дюймовый монитор) покупайте Diamond Stealth (но тоже с микросхемой S3 Tno 64V+), она дороже, но лучше работает с хорошими мониторами. Можно также порекомендовать еще более дорогую S3-Virge или видеоплату Tseng Labs ET6000 с SGRAM — говорят, очень быстрая.

CD-ROM я порекомендовал бы NEC, TEAC, Sony или Panasonic. Про звуковые карты — пока ничего хорошего сказать не могу. Если денег много, то купите Sound Blaster доступной по деньгам модели фирмы Creative Labs. Если денег на такую не хватает, то лучше купить у какой-нибудь близлежащей фирмы, где вврод не очень "зазнатый" — помогут в случае чего.

Ну, а если разбираться во всех этих кишочках компьютера вам влом, то купите сразу у иэвестной фирмы компьютер в сборе, которая при этом реально поддерживает гарантию. Потому что иначе может оказаться, что вас во всем виноватым и сделают, если что сломается. Тем более, что доказать что-либо очень трудно.

Ну что ж, на первый раз хватит с вас информации. Читайте в следующем номере статью, как собрать наипростейший IBM PC-совместимый компьютер совсем задешево.

Наскрипел робот боевой шагающий РБШ-17

Компьютеры MULTIMEDIA!

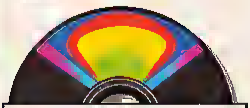
– на базе процессора 5x86-120 МГц – от 4.367 тыс.руб.*
– на базе процессора PENTIUM – от 4.760 тыс.руб.*
*по курсу на 01.01.97 г.

Компьютеры включают цветной SVGA-монитор (Low Radiation, .28), 6-ти скоростной CD-ROM, SoundBlaster, звуковые колонки, 1 год гарантии. Все компьютеры собираются из современных комплектующих на базе шины PCI, с учетом пожеланий клиента и дальнейшей модернизации без больших затрат.

Возможна также модернизация Ваших старых IBM-совместимых компьютеров, включая портативные.

Тел. (095) 958-5857, 958-5783 (с 11 до 18 час.), пейджер 238-2101 абонент 352 или 7177
фирма "Шворцъ"

Русский стиль



Pentium-100
16 Mb EDO
Винчестер 850 Mb
Diamond Stealth Video 1 Mb
15" Samsung
CD-ROM 8x
SB 16 Creative Labs
Genius Mouse Dear Ergonomic
Активные колонки Jazz

Настоящий игровой компьютер за 1240$ включая монитор 15", звуковую карту и активные колонки

Microsoft joystick – 75$
Genius joystick – 16$

Компьютеры любых конфигураций!

Отличный выбор лицензионных игр для IBM PC!

Тел. 215-57-01
215-27-75
215-20-57

greatdragon ru

G.I. JOE II
A REAL AMERICAN HERO
THE ATLANTIS FACTOR

БРИГАДА "ДЖО" (слева направо):

Генерал Хок (General Hawk). Начальная жизнеспособность — пять пунктов, удар кулаком средний, повышенная прыгучесть

Ветеран "Змеиные Глазки" (Snake Eyes) и его улучшенная модификация, **Бушующая Тень (Storm Shadow).** Жизнеспособность — два и три пункта соответственно, вооружены мечом, которым, начиная со второй ступени развития, способны пускать разящие противника на расстоянии волны, не расходуя при этом патроны! Как и все ниндзя, умеют высоко прыгать и бить мечом на ходу (скольжение — дважды джойстик в сторону). Не рекомендуется совершенствование вооружения, другим бойцам оно пригодится больше. "Глазки" появляется под конец игры и от Тени отличается лишь недостатками, так что про него лучше вообще забыть и не вспоминать, пока Тень на горе не свистнет.

Акваланг (Wet Suit). Верный спутник Хока уже со второго маршрута. [illegible] жизнеспособность тоже не ахти (четыре пункта), но уже из прозвища следует, что он может нырять в не слишком глубоких водоемах (а их на затопленном острове хватает) и даже выныривать! Чтобы нырнуть, залезьте в воду и нажмите вниз+В. Под водой не стоит менять Акваланга на прочих бойцов, ну разве что на пару секунд.

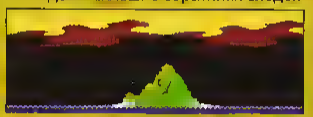
Дюк (Duke). Его вы вырвете из цепких лап смерти в тупике 15-го уровня. Слабенький на вид солдат (видно, не оклемался еще после ранения), но в битве с Коброй даст сто очков форы любому другому бойцу! Дюк умеет стрелять вверх (просто нажмите вверх и А), так что не поленитесь собрать ему навороченный лазер.

Блокпост (Road Block). Настоящий коммандос, стойкий (6 пунктов!) и могучий (его суперудар в прыжке выносит с первого раза любого пешего противника). Вдобавок ко всему может проползти в самую [illegible] — [illegible] не прыгун.

Если вы испытываете тягу к военным играм, то полюбите 8-битную "G.I Joe 2" с первого раза. В ней есть все, чего вправе требовать геймер от своей старенькой "Денди" — приличные заставки, большое количество этапов, возможность копить оружие, удовлетворительная графика, достаточная сложность и даже объемная стратегическая часть. Однозначно, это настоящий подарок всем любителям 8-битной машины! Но обо всем по порядку.

Сначала — сюжет.

Генерал Хок стоял на мостике своего эсминца и напряженно всматривался в линию горизонта. Казалось бы, еще вчера он со своими ребятами уничтожил шестерку баз таинственного Коммандера Кобры, долгие годы истязавшего Землю ужасающими по масштабам террористическими актами. И пока объединенные войска ООН тщетно пытались уменьшить последствия злодеяний, бригада Хока обнаружила убежище Кобры и одержала верх в битве с преступником. Казалось бы, кровавым выходкам змееныша пришел конец... Но вот, прошел год, и снова коммандос не спят в ожидании дела. И самое странное — то, что по данным аэрофотосъемки восстановленная база Кобры находится прямо на... потерянном континенте, Атлантиде! Выжившие соратники злодея нашли там сверхмощный источник энергии и каким-то способом подняли его из морской пучины, намереваясь Силой Древних вернуть к жизни своего лидера. И пока мир пребывал в счастливом неведении, только люди Хока смогли оперативно собрать ударную группу и снарядить ее на поиски Атлантиды. Только им по плечу вновь спасти мир. Только они способны остановить Кобру до того, как он соберет всю свою силу в кулак и поработит человечество. А если провал... ну что ж, никто даже не узнает их имен. И на могилах, где-нибудь в Форт-Брагге, будут лишь безликие клички — Тень, Акваланг, Блокпост... При мысли о таком финале их операции у Хока сжималось сердце, и он вспоминал о Мери. Сколько горя пришлось пережить верной генеральше, когда в разгар первого "кобрового" противостояния Хока взяли в заложники воины майора Дестро, правой руки Коммандера. Но тогда все кончилось хорошо, вовремя подоспели братья по оружию.



"На траверзе — земля!" — на мостик взбежал вахтенный. Генерал поправил китель и поспешил на палубу. Его ребята готовились к десанту на остров, и он хотел их ободрить. Ну а сам Хок пойдет на штурм как обычно. Один. И с берега. Дотошный читатель спросит — а что это за название такое,

УПРАВЛЕНИЕ (общее):

А — удар, выстрел **В** — прыжок **вниз** — присесть
А+по диагонали вверх в прыжке — суперудар, удлиняющий прыжок (не для ниндзя)
Start — экран выбора героев (из взятых под команду)
Select — смена оружия (возможна лишь при наличии патронов)
Select+вверх — запуск шипастого шарика
Select+вниз — вызов по рации (если есть, кого вызывать)
Особенности в управлении отдельных героев смотрите в тексте

greatdragon.ru

"G I Joe"? Аббревиатура "G I " (Government Issue) с американского английского переводится как "солдат" Ну а Джо . В игре персонажа с таким именем нет, но это еще не повод переводить "Joe" со сленга! Иначе получится "Тупой солдат", а уж это никак не вяжется с общим боевым настроем игры

Итак, архитектура игры Цель — найти и отправить в ад злополучного Кобру и его войска На его острове находится пять баз (area) плюс логово Кобры, указанное стрелочкой в углу карты, соединенные меж собой дорогами (route), на которых стоят лагеря кобровских полков Каждый лагерь может быть пройден лишь однажды — на первый взгляд это должно упростить прохождение, но

Где то за линией фронта затаились пятеро людей из бригады Хока, десантировавшихся на остров Вдобавок, на вашей стороне выступают трое дружественных агентов, но их еще надо отыскать Координировать операцию с военной орбитальной станции будет высокий армейский чин Сталкер (Stalker), заместитель начальника штаба всей бригады "Джо", которым, как понимаете, является сам Хок Он обещал периодически подбрасывать новое оружие

Первоначально Хок вооружен только собственными кулаками и маломощным автоматическим пистолетом, к которому прилагается сотня патронов По ходу игры он, как и остальные члены группы, может добывать различные детали ("Pow") и модернизировать свое оружие На каждую такую операцию (а всего их можно проделать трижды с каждым видом вооружения) нужно четыре детали В результате пистолет, к примеру, получит дополнительный диагональный ствол

Кроме деталей можно заполучить кучу иных полезных предметов

патрон — прибавляет 10 патронов,

банка тушенки — восстанавливает один пункт энергии (контакт с любым врагом или вражеским боеприпасами производит обратное действие и на краткий миг наделяет героя неуязвимостью),

шипастый шарик — крутится вокруг вас поражая противников,

погон — наверняка означает продвижение по службе, но найден лишь на базе С,

нашивка (квадратик с двумя треугольничками) — восстанавливает всю энергию и добавляет еще два пункта (не до бесконечности, конечно, но действует, по крайней мере трижды на каждого героя).

Именно распоряжение ресурсами, разбросанными по разным этапам и составляет стратегическую основу игры Уже упомянутая особенность перемещения по карте сильно затрудняет славное дело "наворачивания" персонажей, ведь для достижения максимальной эффективности каждого героя приходится тщательно обшаривать все закоулки, дабы запрятанные там призы не пропали безвозвратно с окончанием этапа, которое знаменуется нахождением еще одного, неупомянутого выше предмета — рации Этот девайс используется для связи с агентами (Особенно в деле собирания всякой всячины преуспел Элер Кант, и все нижеследующие справочные данные — результат его наблюдений Ханта же как человек сугубо бесхозяйственный на призы обычно плевал)

В начальном меню присутствуют два пункта начать игру и ввести пароль Пароли в "G I Joe" реализованы очень неудобно и запутанно — в виде двух рядов по семь девятиклеточных квадратов в каждом Записывать их рекомендуется так сначала символ (он в каждом квадрате должен быть лишь один, но возможны глюки), а потом его место в квадрате в виде номера клетки (считать предлагаем слева направо и сверху вниз, как на телефонных автоматах) Не совсем наглядно, зато удобно В конце статьи именно таким способом записано несколько паролей игры на этапные развилки игры Злоупотреблять ими не стоит, так как даже самый крутой пароль не содержит никакой информации о собранных рациях и патронах

Начав игру, вы узрите себя в качестве мерцающей точки на карте Сейчас у вас только один путь — наверх, на поиски врагов, а вообще выбор осуществляется так тычете направление на джойстике а когда высвечивается предполагаемый маршрут жмете кнопку A или, если вас интересует суть предстоящего задания, несколько раз кнопку B Давать описание текущей миссии и некоторую полезную информацию вам будет Сталкер, с неизменно суровым видом После выбора ранее не пройденной дороги пред вашим взором откроется подготовительный экран Здесь есть четыре опции

Select — ВЫБРАТЬ героя

Decide — УТВЕРДИТЬ сделанный выбор и перейти к выбору следующего (на задании одновременно могут находиться трое, остальные выступят в случае их провала)

Move — просмотреть все ДВИЖЕНИЯ персонажа

Cancel — ОТКАЗАТЬСЯ от результата последнего утверждения

End — ЗАКОНЧИТЬ приготовления

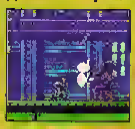
Пока в вашем распоряжении только генерал, вам в этом меню делать нечего А с приходом в бригаду новых членов придут и долгие размышления, кого стоит брать на задание Исходить следует из способностей героя (врожденных и приобретенных) и его потребностей К примеру, на этап изобилующий детальками или нашивками, необходимо взять хоть одного слабенького персонажа и хорошенько его "накачать" (если, конечно, его еще планируется использовать в будущем) А уж на базу, особенно в первый раз, отправляйте ребят покруче, чтобы сдюжить в битве с боссом Ведь после гибели всех членов бригады неизменно наступает GAMOVER, а continue в игре хоть и бесконечно, но дурно влияет на здоровье героев

Как правило, гибель солдата не отражается на его боеспособности, но отбирает один пунктик из графы его жизненной энергии Если же убиенный воскрес не на том этапе, где умер, то результат будет весьма плачевный — все его характеристики вернутся в изначальное положение!

Во время игры некоторые характеристики отображаются в нижней строке экрана Слева направо жизненная энергия, выбранное оружие, его технический уровень и число деталей, требуемых для его повышения, количество рации или "шипариков" (зависит от того, что предполагается использовать), последнюю найденную нашивку и время, по истечении которого уровень "обрезетится" На базах — число освобожденных заложников и установленных мин, во время битвы с боссом — его энергия Чтобы посмотреть остальное (уровни вооружения и энергию других персонажей), нажмите Start

greatdragon ru

Все дороги острова пронумерованы (от 1 до 16), но на карте это не отображается. Мы их поделили на 8 типов (см. ниже). Базы на типы не делятся, они вместе с охраняющими их боссами описаны отдельно. И на базах, и на дорогах встречаются так называемые "полубоссы", которые, в отличие от разнообразных "мелких" врагов, атакуют в одиночку, бой ведут не на жизнь, а на смерть, и после этой самой смерти больше не появляются. Их обнаружено четыре вида (по размерам все — кривой аршин в плечах). Первый — с молотом, но без наковальни, и поэтому очень злой. Встретится он вам уже на первом этапе. Берите автомат (желательно, навороченный), подходите к нему поближе и, приседая в такт ударам "хаммера" (этот гад имеет плохую привычку еще и ногами драться), быстро стреляйте. При достаточной ловкости можно убить его, потеряв 1-2 единицы энергии.



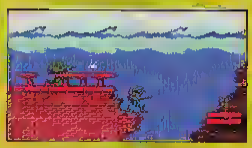
Аналогичный мужик, но с кнутом вместо кувалды, забивается тем же способом. Два оставшихся полубосса не дерутся, а стреляют, поэтому вам с ними советуем не перестреливаться, а драться. А коли уж найден ниндзя, и меч его огнем горит, то кулаки тоже поберечь. Если ходячий арсенал стреляет редко и толстыми лучами, то смело ныряйте его ударами в лицо пять раз, потом прыгайте ему за спину и продолжайте работу там. Если же супостат пускает узкие лучи, значит он похитрее, и кавалеристских атак в лоб не признает. Придется вам прыгать сразу (желательно, повыше и подальше) и бить его только в спину.

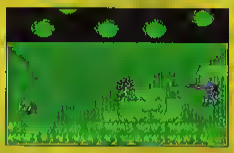
ТИПЫ ДОРОГ (В СКОБКАХ — НОМЕРА ДОРОГ).

1 (01,16). Когда-нибудь, после уничтожения самих следов пребывания войск Кобры на острове, эти места обретут высокую ценность для туристов и археологов, так что не особо усердствуйте в разрушении мешающих продвижению античных статуй, колонн и фонтанов. Тем более, что все они нафаршированы взрывчаткой, которая от выстрелов детонирует. Если в 01 сразу же в начале пойти НАЛЕВО, то попрыгав между колонн, можно обнаружить приятный сюрприз.

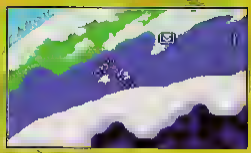
2 (02,15). Почти прямолинейные маршруты пролегают также через развалины жилых районов атлантов. Маршрут 02 вообще прям как стрела, да и враги на нем все из стандартного набора "дорожных рабочих": пулеметчики, летающие дроиды и автоматчики. На 15-м же после выемки с призами, вас встретят горбатые карлики, которые больше нигде, кроме баз, не встречаются.

3 (3,10). Эти дороги проходят по мостам, которые, как и всякий стратегический объект, хорошо охраняются — солдаты с лазерами в руках неплохо управляются со своим оружием. Заблаговременно включив в команду Акваланга, вы сможете попробовать подводный путь через полузатопленные опоры моста. Кроме призов, там плавают водолазы Кобры с гарпунами и мелкие дроиды.



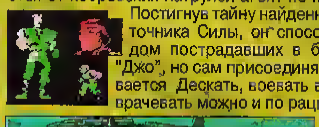


4 (4,11). Непролазные болота оккупированы батальоном пулеметчиков, сверху территорию патрулируют солдаты на летающих мотоциклах. И снова вас выручит Акваланг — смело ныряйте в самую топь и, отбиваясь от ластоногих прилипал, собирайте призы, благо их тут просто немеряно.

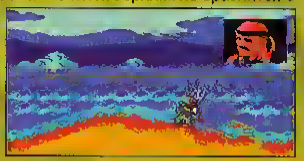


5 (06,07). Лезем в горы. Появившись вместе с континентом на свет божий, они тут же обледенели и покрылись снегом, несколько затрудняющим поиски призов и врагов. Сопротивление последних здесь весьма ощутимо, так что советуем призвать к оружию заранее накачанного ниндзюка. Покорив дорогу номер 6, вы внезапно обнаружите на седой вершине бревенчатый домик, в котором скрывается от кобровских патрулей агент по прозвищу Дух (Spirit).

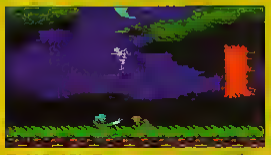
Постигнув тайну найденного противником источника Силы, он способен исцелять взглядом пострадавших в бою членов бригады "Джо", но сам присоединяться напрочь отказывается. Дескать, воевать все равно не умеет, а врачевать можно и по рации.

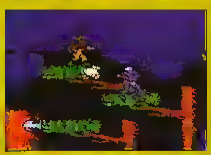


6 (08,09) Полигон кобровых ВВС. Пока это возможно, передвигайтесь Тенью, в прыжке сбивая мечом пушки и ракеты с пролетающих мимо истребителей. Не пропустите приземистый блиндажик с античным орнаментом — в нем лежит нашивка! Взять ее может лишь Блокпост, поэтому оставшуюся часть пути идите им. Восьмой маршрут приведет героев на пляж, куда вскоре приземлится второй дружелюбный агент, по имени Ганг-Хо. Рации на него лучше не тратить, так как сотня даруемых им патронов почти наверняка не сравнится с услугой воскрешения или излечения. Ганг-Хо сообщает нашим героям: "Некоторые гаденыши из стана врага от ваших выстрелов становятся лишь СИЛЬНЕЕ!!!"

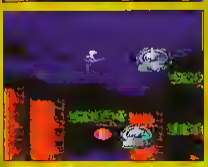


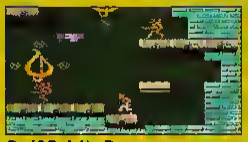
greatdragon.ru



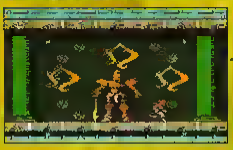


7 (12,13) Полная луна серебрит чешую на ветвях экс-подводного леса, из зарослей кустов на дорогу пачками валят каратисты и дзюдоисты, а над бездонными оврагами косяками ползают моноциклы из первой части игры На последних не задерживайтесь, так как увернуться от их огненных шаров непросто, попадание же почти наверняка скинет вашего героя в пропасть Самый, пожалуй, сложный тип дорог В рукопашной лучше использовать ниндзя



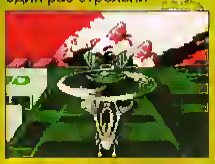


8 (05,14) Внутри древнего храма вы должны отыскать источник Силы, замаскированный под доспехи гигантского рыцаря Солдаты противника носят неплохие бронежилеты, лишь Блокпост способен пробить их одним ударом, и то в прыжке Осторожнее когда будете спускаться, придерживайтесь стены, иначе приземлитесь на врага или в лужу с кислотой

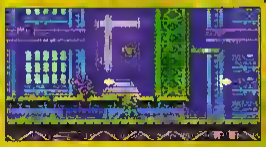


ПЕРЕХОДИМ К ОПИСАНИЮ БАЗ

Area A. Сталкер сообщил вам, что первая для вас, а на деле самая последняя база Кобры еще не достроена, и ее используют как тюрьму для заложников Самая легкая из всех баз игры, старайтесь лишь вовремя уворачиваться от неожиданно появляющихся летающих аппаратов противника Еще одна опасность — ящики со взрывчаткой В них находятся призы, но руками их вскрывать не следует! Освобождая от цепей распиханных по углам заложников, вы вскоре дойдете до босса Зовут его Overkill, внешности чисто фараоновской, ходит по залу и пускает разрывные ракеты (не стойте у стены!), а когда дойдет до края, прыгает и левитирует, покрывая пространство под собой свинцовым ливнем После гибели от Оверкилла остаются ключи, которыми Хок открывает двери главной темницы Там томится Большой Медведь (Big Bear) русский "психотерапеут", специализирующийся на воскрешении падших членов команды "Джо" посредством все той же Силы Древних Так что, если один из ваших бойцов временно скончался, но есть в запасе рация, "мишка" к вашим услугам! И все же лучше вовремя вызвать Духа, так как путешествие "по ту сторону жизни" наверняка скажется на здоровье героя А еще по прохождении кустов базы вы получите от Сталкера лазерную винтовку (Laser Rifle) Скажем честно, оружие это, конечно, замечательное (сносит любого солдатика с одного выстрела, а энергия босса под лазерным огнем просто тает на глазах!), но один даже не усиленный детальками ее выстрел требует целых три обычных патрона, так что семь раз отмерь — один раз стрельни!

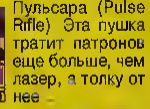


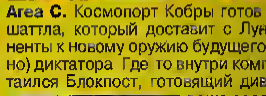
Area B. Ракетные базы Кобры, тоже неплохо охраняемые Бушующая Тень уже побывал здесь и наметил места для сброса бомб но тактическая авиация к острову подступиться не может (мешает защитное поле, поставленное Коммандером, и Хоку придется монтировать бомбы вручную Ва

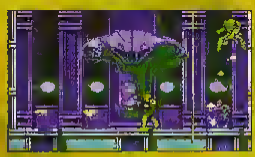


ше задание на этапе предельно просто разместить 8 бомб в места, обозначенные крестиками, разобраться с двумя полубоссами (неразлучная пара, молотобоец и хлыстовик), а потом встретиться с амбалом по кличке Cesspool, то есть, пардон, Выгребная яма Этот тип держит в арсенале три атаки — прыгает с мечом (тоже прыгайте, и подальше), кидает гранаты (пригнитесь и бейте кулаком) и стреляет (также надо пригнуться и, если руки коротки, открыть ответный огонь) Затем Хок, наконец, встретится со столь ценным напарником, как Тень Ну и Сталкер опять не подкачает, порадует известием о нахождении в арсенале захваченной базы нового оружия — Пульсара (Pulse Rifle) Эта пушка тратит патронов еще больше, чем лазер, а толку от нее

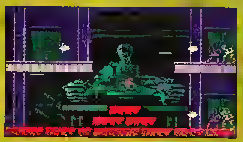
Area C. Космопорт Кобры готов к запуску шаттла, который доставит с Луны компоненты к новому оружию будущего (возможно) диктатора Где то внутри комплекса затаился Блокпост, готовящий диверсию И ваша задача — ему помочь Путь к цели делится на два отрезка бег по взлетной полосе с полубоссом в конце (снайпер с лазером, тип второй) и подъем по стартовым лесам, возведенным вокруг шаттла Внутри него засел босс — Firefly, летающий демон, стреляющий разноформатным огнем и периодически исчезающий Его не очень сложно забить из лазерной винтовки и даже из пистолета (вовремя прыгайте и заранее отбегайте от места очередного появления противника), а вот кулаками будет невесело Мораль берегите патроны!!! После победы над "мухой" получите под свою команду Блокпоста

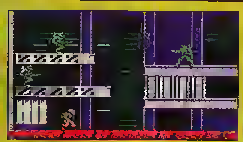




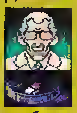


greatdragon ru





Area D. Вы думаете, всех заложников освободили на первой базе? Как бы не так, у Кобры еще остался профессор, светило мировой науки, которое вынуждено теперь работать на врага, содействуя тому в создании киборга-убийцы! Несмотря на кажущуюся линейность лабиринта базы, найти дверь биологической лаборатории будет непросто. Для этого сперва догадайтесь в одной из выемок спрыгнуть через покрытие вниз, а затем пробейте себе путь направо через батареи скорострельных пушек. Если вы взяли в команду Блокпоста, то сможете по дороге насобирать патронов.



Спасенный ученый поведает вам, что один из членов первой бригады "Джо" был также схвачен противником и подвергнут особой мозговой пытке, из-за чего в ближайшее время отдаст концы, если вы не поспешите с рекомендованным курсом лечения. Так что выбирайтесь быстрее в стартовый коридор и опять бегите направо, где теперь открылась дверь, ведущая к боссу, монстру, только что спроектированному Коммандером Ахиллесовой пятой его стало огнестрельное оружие, с которым новорожденному вздумалось поиграться. Поздно дошло до бедняги, что во время выстрела его непробиваемое защитное поле исчезает.

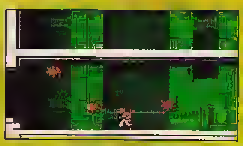
Area E. До Хока дошли слухи (намеренно распространяемые по всем возможным каналам хитрым Сталкером), что на оружейном складе Кобры хозяйничает его давний обидчик, майор Дестро, вслед за своим хозяином вернувшийся из небытия! Отважного генерала не останавливает запутанный лабиринт магических порталов склада, раз за разом возвращаясь ко входу через обманные двери-ловушки, он все же добрался с 7-й попытки до кабинета управляющего. Тот попытался взять реванш за свое прошлое поражение, но более-менее успешным оказался лишь первый его прыжок. Последовавшие за этим суетливое ползание по полу и корявые броски слабеньких гранат плавно перешли в бурную агонию фанатика 'кобринизма". Хок же получил от Сталкера очередную компенсацию за понесенный моральный ущерб в виде карманной ракетницы, вещи в общем-то уже не особо нужной, но для коллекции сойдет.

В конце каждого зала склада пулеметчики и летающие пушки охраняют три двери, две из них ведут к началу уровня. Правильный порядок прохождения будет следующий: нижняя, левая, правая и опять левая двери. Используйте Блокпоста, чтобы попасть в тайники, и Тень, чтобы без мучений прыгать по транспортерам над пропастью. Хоку соберите полный лазер для боя с Дестро.

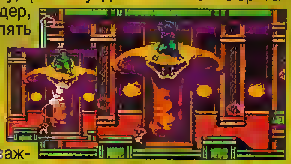
"Цифряная" информация по этапам (дороги и базы)

Для каждого указано отведенное на прохождение время, количество обнаруженных на нем призов (деталек нашивок и тушенки) и типы обитающих на уровне полубоссов (нумерация в порядке описания)

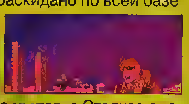
№	время	призы			полубоссы	№	время	призы			полубоссы
01	2 30	8	1	0	1	12	5 30	9	1	3	
02	2 30	8	1	0	2	13	5 30	5	0	0	
03	3 30	4	1	3		14	7 00	4	1	2	
04	4 30	20	1	4		15	4 30	5	1	0	3
05	5 00	0	1	2		16	4 30	0	0	0	1
06	3 00	1	1	1	1	A	8 00	23	2	4	
07	2 00	4	1	0		B	8 00	19	1	3	1,2
08	3 00	9	1	2		C	6 00	4	2	4	4
09	3 00	2	1	3		D	6 00	6	1	2	
10	5 00	4	1	3		E	6 00	12	1	2	3
11	4 30	15	1	2		F	9 50	23	2	1	3,1,3,4,4



Area F (Finalnaya!). Потеряв, в который раз, по вине своего непримиримого гонителя "правую руку", Император (пока лишь в мечтах) Кобра не на шутку разгневался и принял решение разложить на молекулы с помощью обретенной Силы базу ловстанцев — в смысле, штаб-квартиру Джи-Ай-Джедаев — ну, в общем, вы поняли. Сталкер на своей орбитальной фазенде об этом догадался как и о том, что все попытки заглушить источник Силы негодяя будут тщетны, пока действует защитное поле. А чтобы отключить поле, надо победить в честном бою самого Кобру, и сделать это должен сам Хок! Пожалуй, насчет Хока, это уже лишнее. В первой части игры генерал действительно был оптимальным кандидатом на эту почетную роль. Но теперь на горизонте появилась новая звезда, и светит она Дюку, третьему долгожителю из бригады "Джо". Ведь Коммандер, хоть и ведет бой опять со своего летающего кресла, больше не может обращать героя в ящерицу или сбрасывать в пропасть, просто сидит и стреляет сверху, один раз веером и дважды — прицельно. Хок же и летать разучился, и вверх не стреляет, кулаком же в прыжке бить может любой. Именно этим и придется вам заняться, если у Дюка кончатся патроны, но это маловероятно, учитывая, сколько их раскидано по всей базе.



А чтобы не нарываться на толпы обычных врагов, идите в темпе. Теню или Блокпостом все время, пока это возможно, вправо и поднимайтесь на встреченных подъемниках. Пронзенный лучами лазера, Кобра взорвется, а Сталкер оперативно прореагирует на исчезновение поля и, используя энергию обнаруженных в храмах источников, запечатает основной, найденный "кобрятами" Атлантида послушно опустится обратно на дно морское вместе с находящимися на ней героями, агентами и недобитыми солдатами противника. Сталкер же не в силах пережить муки совести, отправится без скафандра в бесконечное путешествие по околоземной орбите, его посмертная фотография пополнит ряд снимков в финальной заставке. Или, может, мы преувеличиваем, и все персонажи заблаговременно покинули обреченный материк? Ведь не зря, наверное, игра заканчивается словами "Prodolzhenie sleduet", что означает "Ту би континьюед".



ПАРОЛИ

(справа указаны пройденные лагеря и базы)

7E	N7	G2	L5	T4	Z4	V5	01-04
W1	23	N4	M9	O1	P4	54	A B,C
99	Q2	67	B6	N9	J9	P1	01 04 06 09
S3	H3	K4	K3	W5	53	H6	A E,11 12

Eler Cant
Lord Hanta

greatdragon ru

G.I.JOE

Несколько слов о первой части игры. Основные ее отличия от продолжения — строгая упорядоченность в прохождении этапов и меньшее число изменяемых характеристик героев. Их всего две: жизненная энергия (STAMINA — указано начальное значение, может в процессе игры быть увеличено до 14) и уровень вооружения (LEVEL, наращивается также, как и во второй части), которое у каждого воина разное. Остальные характеристики постоянны и лишь помогают определиться с выбором персонажей для определенной миссии. JUMP — высота прыжка (у Хока она равна 99, так как он не прыгает, а летает, даже не расходуя на это никакого топлива), WEAPON и PUNCH — ущерб, наносимый врагу соответственно оружием и кулаками героя.

ПРИЗЫ В ИГРЕ — в основном все те же, но с некоторыми изменениями:

детальки для усовершенствования вооружения (действуют вне зависимости от текущего вооружения — нет надобности переключаться перед их сбором с кулаков НА пистолет),

нашивка – удлиняет на единицу графу жизненной энергии (но НЕ восстанавливает потраченную энергию),

банка тушенки здесь восстанавливает ВСЮ энергию,

бронежилет; взявший его герой временно (секунд десять) неуязвим для противника, НО падение в пропасть, по-прежнему, смертельно.

Изображение патрона добавляет 30 единиц к 150, даруемым оставшимся в живых после "смерти" одного из персонажей. Весьма ценные в "G.I.Joe 2", здесь боеприпасы порядком обесцениваются включением в бригаду самого слабого бойца второй части, ниндзя "Змеиные глазки". Этот парень не зря предпочитает огнестрельному оружию свой верный меч, ведь по силе все вооружение в игре распределяется (в порядке убывания) так: меч, кулаки и кинжалы всех остальных героев, гранаты (выбрасываются нажатием A+вверх, при этом у всех, кроме ниндзя, тратятся патроны), стрелковое оружие и энергетические шары из ладоней ниндзя. Поскольку запуск шаров патроны не тратит, а летят они весьма компактно и за счет этого воздействие на одиночных врагов оказывают весьма ощутимое, то для выполнения любой боевой задачи игрока, лучше "Глазок", вам не найти. Лишь в последней миссии кое-где придется использовать летуна Хока для подъема по длинным шахтам, да в битве с Коброй, если усилите оружие гейзералу.

Насчет сложности игры. Вторая ее часть, при разумном наращивании характеристик, вие сомнений окажется по зубам даже не очень опытному геймеру, главное почаще записывать пароли. Пройти до конца первый "G.I.Joe" удастся далеко не каждому, даже используя описанные ниже секреты. В чем же причина этого отличия?

Все миссии, кроме последней (шестой), делятся на три части: путь к базе войск Кобры, минирование оной и поиск ее начальника. На каждую часть отводится определенное время, по прошествии которого наступает конец игре (как и после гибели отправленных на миссию героев). Пароль выдается лишь в конце миссии, и для его получения вам придется одержать победы в схватке с тремя боссами (по одному на каждую часть), самый слабый из которых все же сильнее полоумных боссов второй части игры. При использовании приема, дарующего "вечную жизнь", это, казалось бы,

greatdragon.ru

все же ие должио надолго задержать прохождеиие игры, но... по крайией мере трн босса (Рэптор с уровня 1-2, Дестро с пятого и сам Коммаидер Кобра) имеют в арсеиале оружне более действеннос, чем какой-нибудь лазер или водородиая бомба: после падення в пропасть даже трнжды бессмертный герой будет вынужден заиово иачннать бой. Вдобавок, вторая часть каждого уровня — нехилый лабнринт, в котором вы должиы отыскать эиное число отметок (от 2 иа первой мнссин, до 8 иа последней), чтобы заложить бомбы, а ведь далеко ие все отметки можио увндеть, иекоторые спрятаны за фальшивыми стенами.

Также в тайниках ниогда можио обиаружнть бесхозное средство передвижения' вертолет, моиоцикл для ползаиия по стенам нлн прыгающего робота. Бортовое вооружение этнх механизмов — не единственное их достоинство, но нх прочиость является серьезиой помехой в эксплуатации, ведь поврежденная в бою техника ие поддается леченню тушенкой. Чтобы оседлать иаходку, иажмите джойстик внпз, а если нвдоест кататься — Select. Учтите, пускаемые моиоциклом сиаряды не разрушают фальшивые стены.

Налоследок, обещанные секреты.

1. Если нажать одиовремеиио Start и Select, то все (даже сгнпувшие) бойцы бригады восполнят лотрачеииую энергию! Этот секрет был опубликован аж в 15-ом номере нашего журнала за подписью Ильи Бемукова из Белореченска (Краснодарский край) в рубрике "Хочешь — верь, хочешь — проверь". Проверено, действует!

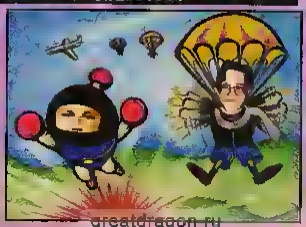
2. Чтобы не тратить время на описаиие количества призов иа каждом из 16 уровней игры, объясняем, как можно быстро нарастнть обе характеристики бойца иа любом уровне. После гибелн одиого из персоиажей, игра продолжится на том же уровне, причем все прнзы и враги вернутся на свои места, а воскрешенный подвергиется некоторому взысканию, ио характеристнкн остальных героев не изменятся! То есть, за счет одной "жертвы" можио накачать остальных бойцов под завязку, даже имея в своем распоряжеиии всего одну детальку и столько же нашивок...

3. Ну, вот вы прошли игру, просмотрелн досье иа убненных боссов и создателей нгры и уже тянете руку к кнопочке Power, но .. ваш взгляд натыкается на странную надпись 'PASSWORD XXXXXXXX'! Возрадуйтесь, ибо доблестный Кен Лобб, продюсер нгры, изъявнл желаиие испытать вас на прннадлежность к элитной расе Экспертов мнра вндеоигр и предлагает заиово пройти игру, но уже с двумя герояни в команде вместо трех. Вторым заметиым отлнчнем прн повторном прохождении будет небольшая перестановка отметок на базах. С этнм вы, уже хорошо знакомые с игрой, справитесь без труда, но ведь впереди еще третнй, фииальный цикл! Теперь отметки ушлн в самую глубь тайников баз, да и враги все стали вдвое, а то и втрое опаснее... Доподлиино известно, что н первый, и второй цикл можно пройти, ие нспользуя первый секрет, но ежели кому удастся и последннй завершить по-честиому, то знайте, мудрый Кен не одии думает, что вы Экслерт с большой буквы!

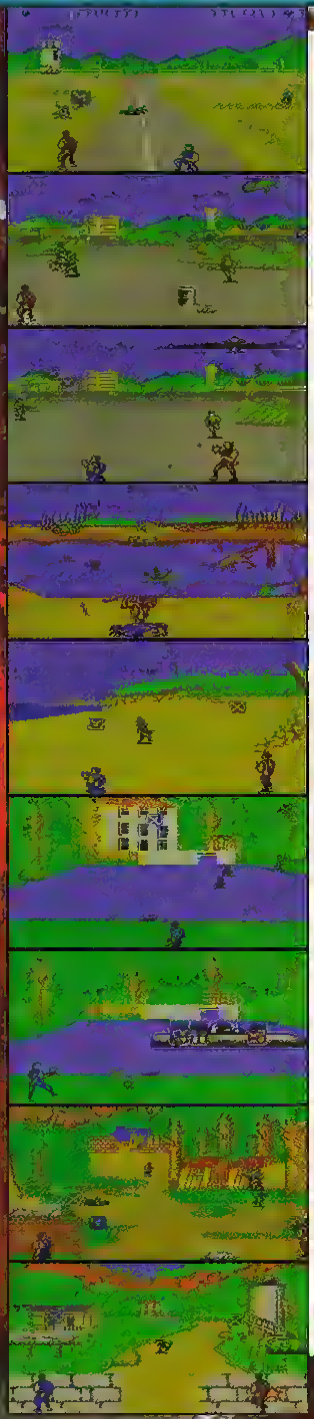
Ну, а ответ иа вопрос лод Настоящей Финальиой картннкой вам уже известен: Кобра жил, Кобра жнв, Кобра будет жить!..

Special thanks to ERS за снабжеиие голов авторов этой статьи достойиыми телами.

Eler Cant,
Lord Hanta



greatdragon.ru



О, воины ордена "китайского" картриджа и джойстика! Слушайте меня и я дам вам то, чего вы больше всего хотите: пальбы по всему, что шевелится, и разрушения того, что шевелиться уже не может. Для этого вам надо всего лишь вставить картридж с этой игрой в свою покрытую шрамами приставку и взять в руки джойстик. Если ваше кредо — "Крфаген должен быть разрушен!", то вы пришли в нужное место, потому что в этой игре можно не только уничтожать живую силу и технику противника, но и почти весь пейзаж, включая деревья, дома, стены и прочая. Кстати, если вам не нравится сражаться одному, то можете играть вместе со своим другом.

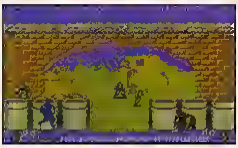
Сюжет игры таков. Против некого правителя, который не очень задумывался о последствиях своих решений, составлен заговор. Заговорщики решили, что пришло время взять бразды правления в свои руки. Но сами заговорщики — парни робкие, поэтому они послали на это опасное дело вас, дабы "убедить" несговорчивого политикана.

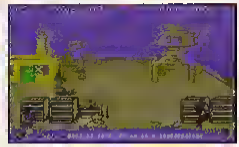
Вся игра состоит из пяти уровней, каждый из которых делится на четыре картинки. Когда одна из картинок выводится на экран, вы можете уничтожать все, что на ней показано. Количество оставшихся противников отображается белой полоской внизу экрана. За каждую часть разрушенного пейзажа вы получаете звезду (и это при нашей борьбе за чистоту природы!). Вести бой вы можете двумя видами оружия: гранатами (пополняются при сборе специальных бонусов) и автоматом, который становится более мощным, если найти нужный приз. Уровни различаются главным образом картинками, боссами и количеством врагов, поэтому я буду говорить только о вторых и третьих. А картинки вы и так разглядите.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

(Ветераны и боицы со стажем могут не читать)

1 Уничтожайте все, что уничтожается
2 Вытрясайте оружие из зеленых кустов и санитаров с носилками
3 Против танков, вертолетов и солдат в белой форме применяйте гранаты





1 уровень. Он довольно спокойный и не доставит вам никаких проблем. Боссом здесь является двухвинтовой вертолет скромного размера. Он будет летать по всему экрану и пытаться закидать вас напалмом. Не обращайте внимания на эту горящую жижу и просто перепрыгивайте ее.

2 уровень. Почти весь состоит из прудов с затопленными деревьями и кучами водолазов, пытающихся прострелить вам голову и остальные части тела. Боссом на этот раз будет небольшая подводная лодчонка с тремя пушками на борту. Тут уж вам остается только уворачиваться от снарядов и стрелять по пушкам, когда они открыты.

3 уровень. Теперь вы находитесь в порту с его кораблями и подъемными кранами. Уничтожайте их при любой возможности. Кстати, на последней картинке вы можете даже пробивать дыры в большом корабле. В качестве босса впервые на арене заградительные стены с пушками. Не жалейте на них гранат, иначе борьба затянется надолго.

4 уровень. Суха и знойна арабская пустыня, даже ствол автомата покраснел от перегрева, а драться надо. Надо, Федя, надо. Тем более, что босс здесь не шуточный, целых три тройных пушки, укрепленных стальными плитами. В них лучше кидать гранаты, да и то только когда они открыты. При этом не забывайте уворачиваться от целых туч снарядов.

5 уровень. Нет большего удовольствия, чем в пыль разнести огромную скалу. Вы, наверное, уже догадались, что бои теперь проходят в склистой местности, и ваш автомат сможет сокрушать не только деревья и дома, но еще и огромные валуны. На этот раз боссом будет многоствольная пушка, окруженная еще несколькими, высовывающимися из-под земли. Не обращайте внимания на пушку посередине и расстреливайте крайние. После уничтожения этого босса вас ждет поздравление с успешным выполнением интернационального долга и приказ о возвращении на базу за новыми распоряжениями. На самом деле вас ждет неприятный сюрприз: никакого нового задания нет, и игра на этом заканчивается.

ЖЕЛАЮ УДАЧИ ВСЕМ, КТО САМООТВЕРЖЕННО СРАЖАЛСЯ, СРАЖАЕТСЯ И БУДЕТ СРАЖАТЬСЯ ЗА СПРАВЕДЛИВОСТЬ!!!

УПРАВЛЕНИЕ:

Влево/Вправо — передвижение героя влево или вправо
"А" зажать — стрельба из автомата
Стрелки джойстика + "А" зажать — передвижение стреляющего прицела по экрану,
"А" быстро или **"Turbo A"** — швырнуть гранату
"B"+"Влево"/"Вправо" — быстро бежать
"B"+"Вверх-Влево" ("Вверх-Вправо") — прыжок с перекатом,
"B"+"Вниз-Влево" ("Вниз-Вправо") — перекат по земле

Александр Артеменко
г.Торжок

greatdragon.ru

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

Багзу крупно не повезло. Разработчики игр решили устроить задиристому кролику еще одну встречу с заклятыми друзьями. А чтобы встреча запомнилась надолго, для этого торжества был построен совершенно невероятный замок — здесь полно лестниц и переходов, а единственными предметами интерьера являются ящики, ведра, гири и боксерские перчатки. Вот только как заманить туда главного героя? Развесить морковь? Нет, этого разработчикам показалось мало — они организовали коварное похищение подружки Багза и спрятали ее, как нетрудно догадаться, в конце самого последнего этапа замка.

Однако наш герой уже не раз доказывал, что перед его молотком не устоят никакие препятствия. На что же надеются Даффи, Койот и Таз? Оказывается, в этом замке совершенно невозможно прыгать и пользоваться молотком, так что в начале каждого этапа Багз будет совершенно безоружен против зубов и когтей противников. Правда, в качестве оружия вполне могут подойти те же предметы интерьера, но ведь к ним предстоит не только самому добраться, но и врага подманить с нужной стороны на нужное расстояние. Да, задача. В общем, если не вы, не видать больше Багзу своей подружки.

Как же помочь нашему герою в его благородном начинании? Сначала займемся теоретической подготовкой. Итак, мы имеем одного кролика, которого надо провести через очередной этап. Чтобы этап был пройден, кролику необходимо собрать все морковки. Большинство морковок, как правило, лежат на полу и подобрать их несложно (джойстик вправо или влево — Багз идет в нужную сторону, вверх или вниз — поднимается или спускается по лестницам и переходам). Однако некоторые морковки можно достать только свалившись на них с подходящей площадки (благо, ушибиться здесь совершенно невозможно).

Теперь перейдем к частным деталям задачи — гуляющим по этапам врагам. Поскольку столкновение с любым врагом, как правило, смертельно, эти детали могут сильно осложнить решение. Разные противники ведут себя по-разному, так что предложить универсальный способ, как их одолеть, невозможно. Можно предложить лишь набор приемов, которые помогут вам пройти игру.

Самый простой прием — убегание. Старайтесь не подпускать противников слишком близко. Помните, что столкновение с ними в переходах, в отличие от встреч на площадках или лестницах, совершенно не опасно. Недостаток приема — от большого количества противников убежать довольно утомительно.

Следующий прием — уничтожение. Уничтожить противника можно либо выстрелив в него заранее подобранной боксерской перчаткой ("B" или "Turbo B"), либо толкнув на него что-нибудь тяжелое (ящик, ведро или гирю). А если Багз подберет приз, дающий бессмертие, он на несколько секунд поменяется ролями со своими преследователями. Недостаток приема — на некоторых этапах врагов значительно больше, чем оружия.

Последний, самый сложный и эффективный прием — управление. Присмотритесь к противникам. Поведение многих из них напрямую зависит от направления вашего движения: некоторые предпочитают идти в ту же сторону (самый яркий пример — утенок Даффи), некоторые — в противоположную, а некоторых (например, Таза) можно заманивать, пользуясь преимуществом в скорости (см. также "убегание"). Недостаток — иногда враг просто патрулирует площадку с морковкой, не выказывая ни малейшего желания покинуть свой пост.

greatdragon.ru

Как видите, у каждого из способов есть свои недостатки Поэтому, чтобы одолеть все этапы, старайтесь тщательно обдумывать действия

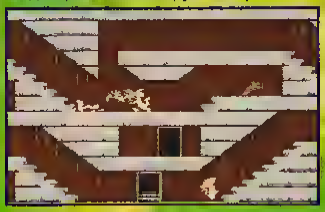
Осталось закрепить изученный материал на практике Итак, вставляйте картридж и жмите "Start" Появится меню из двух пунктов "START GAME" — начать новую игру и "PASSWORD" — ввести пароль для продолжения прерванных приключений Выбираем "START GAME" и оказываемся на первом этапе с пятью жизнями в запасе (впрочем здесь бесконечный запас "CONTINUE")

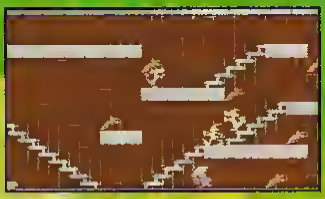
На первом этапе нужно собрать семь морковок, охраняемых парой котов Расправиться с противниками вам помогут ящики и боксерская перчатка

На втором этапе против пары котов можно будет использовать боксерские перчатки и ведро Перчатки желательно подбирать про запас и стрелять по мере необходимости Помните, что пролетевшую мимо противника перчатку можно подобрать и применить повторно

Третий этап — два кота против ящика, ведра и приза, дающего временное бессмертие Если удастся подманить к этому призу обоих котов сразу, остальное оружие может не понадобиться

Четвертый этап — два кота против перчатки и временного бессмертия Как видите, количество оружия и противников сравнялось Очень скоро оружия начнет не хватать Пришла пора освежить в памяти все приемы ведения игры (на последнем, 60-м этапе будут пять противников и всего лишь две перчатки)



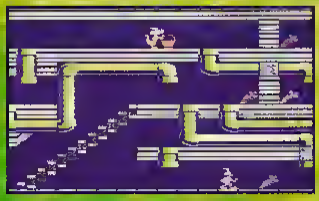


Пятый этап — в игру вступает Таз Таз, Койот и Даффи никогда не пользуются переходами поэтому водить их за нос труднее, чем котов

Шестой этап — Таза сменяет Даффи Постарайтесь научиться управлять поведением утенка — в дальнейшем это сэкономит вам не одну жизнь

Седьмой этап — смена декораций Здесь роль переходов играют трубы К счастью, замысловатая система труб способна озадачить не только вас, но и ваших противников

Надеюсь, наша экскурсия оказалась полезной и не слишком утомительной

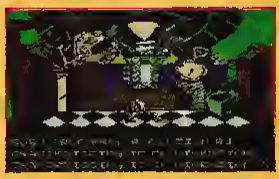


Эта игра, конечно, вряд ли привлечет к себе внимание тех, кто не любит играть и думать одновременно Но ведь, кроме чемпионатов любителей "Mortal Kombat", бывают и чемпионаты фанатов "Bomber Man"

G.Dragon

Анонсы

Внимание, обладатели 8-битных приставок! Срочно бегите на ближайший рынок или в магазин и требуйте новые картриджи, обещающие возглавить список лидеров хит-парада года. Отныне "Boogerman", "Earth Worm Jim 2" и "The Lion King" могут украсить и вашу коллекцию! Похоже, 8-битные приставки не намерены сдаваться без боя! По крайней мере, в обозримом будущем.



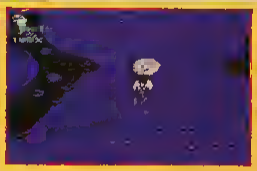
BOOGERMAN

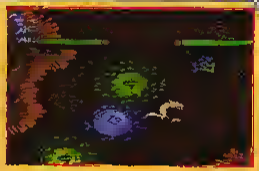
Невероятные приключения эксцентричного миллионера Снотти Рэгсдейла, устроившегося уборщиком в лабораторию профессора Стинкбаума. Снотти не дает покоя установленное в лаборатории новейшее изобретение — агрегат, избавляющий наш мир от накопленных отходов путем их переброски в измерение Икс (чтобы соотечественникам лорда Крэнга жизнь медом не казалась). Однако, безопасна ли такая пересылка для нашего измерения? Одной грозовой ночью подозрения Снотти оправдались...

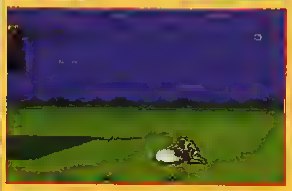
Продолжение анонсов на стр.72

greatdragon.ru

Анонсы





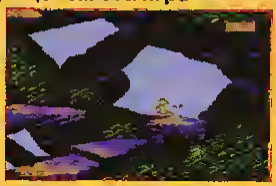


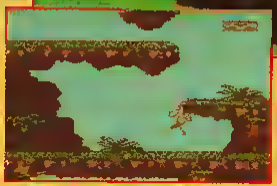
EARTH WORM JIM 2

Наверное, самый большой подвиг Джима — что он сумел-таки прорваться на 8-бнткн. И хотя первая часть его приключений нам в 8-битном формате не встречалась, зато вторая вышла сразу в двух версиях! Да-да, вы можете выбрать, что больше по душе: короткие этапы с системой паролей или длинные этапы с бесконечным запасом продолжений. Хотелось бы заранее предупредить наших читателей — пожалуйста, уточняйте в хит-парадах, какие приключения Джима вы выбираете.

THE LION KING

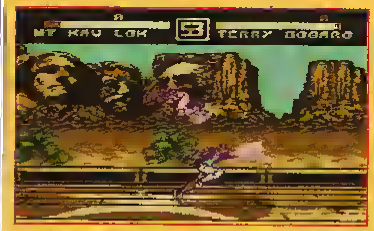
Исторня львенка Симбы, которому предстоит пройти через множество испытаний, прежде чем он вырастет и завоюет право быть царем зверей. В 8-битной версии сохранена лишь половина этапов. Но поскольку под сокращение, в первую очередь, попали приключения, имевшие слишком уж отдаленное отношение к сюжету мультфильма, в целом эта нгра оказалась ближе к замыслу диснеевских мастеров, чем 16-битная версия.





FATAL FURY 2 SPECIAL

Неудача фирмы Сопу с 8-битной "Fatal Fury 2" (о ней мы говорнли в 25-м номере журнала), к счастью, получнла счастлнвое продолженне. Пожелавшне остаться нензвестнымн разработчнкн выпустнли "Fatal Fury 2 Special", по качеству не уступающую серии "Mortal Kombat". В нгре не только сохранены пять персонажей (в 16-бнтной версин нх 12), но н добавлены трое новых, включая Ryo Sakazaki нз "Art of Fightmg".



Более подробные опнсання этих нгр вы найдете в следующих выпусках Велнкого Дракона.

greatdragon.ru

Читайте в серии «Век Дракона»

новые романы Глена Кука о приключениях сыщика Гаррета

Гаррет – это человек в стране троллей, гномов, вампиров... Гаррет – блестящий детектив, способный раскрыть любое преступление в мире магии, всегда готовый идти на риск и даже в самых отчаянных ситуациях не теряющий чувства юмора.

act
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва,
Каретный ряд 5/10,
тел. 299-65-84;
Звёздный бульвар, 21,
тел. 215-16-01,
215-01-01

greatdragon.ru

Лабиринт

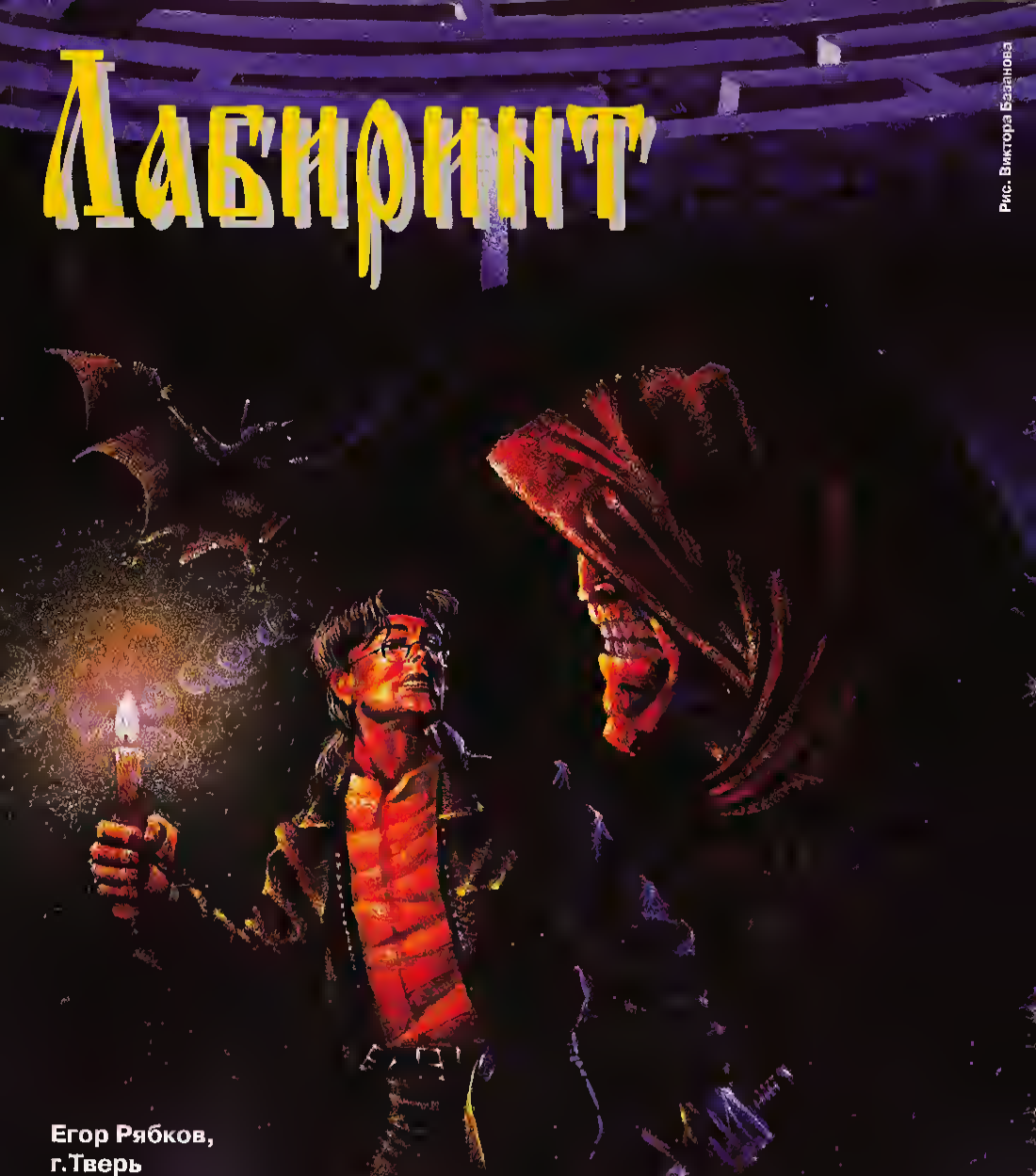


Рис. Виктора Баранова

Егор Рябков,
г.Тверь

Нам смотреть американские фильмы-"ужастики" совсем не страшно. Там герой полчаса ходят по своему дому и испуганно спрашивают: "Кто здесь? Джон, это ты?", пока из темноты не выскочит какая-нибудь жуткая тварь. В наших квартирах не то что чудовищу, худой кошке спрятаться некуда, а о больших домах остается только мечтать в сценариях "Фонтана фантазий". Нашего героя, юного американца по имени Рой, любопытство привело в подвал собственного дома. А дверь, чтоб ей проржаветь и перекоситься, взяла и захлопнулась. Выбраться из этого темного и неприятного места можно только с помощью ключа, а его еще найти нужно. К тому же Рой ни к каким приключениям особенно не готовился, и у него нет ничего, кроме догорающего огарка свечи. Значит, нужно торопиться и найти еще свечи, которые горят удивительно быстро. А на пути несчастного Роя поджидают хитросплетения огромного заброшенного лабиринта, ловушки и западни. К тому же в подвале народу больше, чем на бесплатной раздаче мороженого: в нем обитают летучие мыши, привидения и прочая нечисть. Хорошо еще, что и этот мир не без добрых людей — волшебники и гномы дают герою разные предметы, которые помогут преодолеть все трудности долгого и извилистого пути.

greatdragon.ru

ДЦКАРЬ

Фонтан фантазий

Однажды ночью, когда все мужчины отправились на предрассветный лов токующих птеродактилей, а женщины и дети спали, в пещере племени хуба-буба потух огонь. Вы представить себе не можете, какой ужас овладел племенем. И тогда храбрый воин Калаг вызвался украсть лучинку или тлеющий уголек у соседнего племени. Соплеменники обрадовались и дали ему "добро". Калагу предстоит сложное путешествие по полному коварства древнему миру. Он побывает в джунглях, каньонах, подводных гротах и просто опасных местах. На него нападают динозавры, львы, гориллы, злые крокодилы и "Зеленый попугай" (конкурирующее племя), но Калаг упорно скрытно движется к цели. На пятые сутки он пробрался к костру "зеленопопугайцев" и, схватив лучину с огнем, побежал домой. Разгневанные людоеды рванули за ним. Теперь Калагу нужно добежать до родной пещеры, оберегая лучину как Олимпийский факел. Но вот Калаг дома, и из него делают национального героя пещерного времени.

Свиньи в космосе

Давным-давно в далекой-далекой галактике... жили-были свиньи. Все у них было, как у людей. И вот свиньи вышли в космос. А тут, как назло, появились космические пираты. Но свиньи смотрели фильм Джорджа Хрюкаса "Свинячьи войны", и у них, как у Хана Свино, был люк в полу, куда свиньи и попрятались. Пираты осмотрели корабль и никого не нашли. Они отбуксировали корабль себе на базу. И тут-то свиньи и вышли из корабля.

Уровень 1. Для начала им нужно перебить всех окружающих пиратов. Их довольно много.

Уровень 2. Свиньи узнают, что для того, чтобы вылететь с пиратской базы, нужно открыть люк в потолке ангара и отключить искусственное притяжение. Свиньи блуждают по коридорам в поисках люка. Везде пираты. (Затемнение). В конце уровня их уже дожидается босс намбер ван. Он часто исчезает, становясь невидимым, но свиньи на это пятачки клали: пара точных ударов, и босс "раскалывается". Теперь дорога к механизму искусственного тяготения известна всем свиньям.

Уровень 3. Напрасно пираты пытаются помешать хрюшкам в пути: целеустремленная свинья сродни дикому вепрю (впрочем, лежащая в луже тоже). Не останавливает их и босс намбер ту. Как он ни раздваивается, нападая на свиней с разных сторон, одновременно, выключатель щелкнут, и тяготение отключено.

Уровень 4. Обратный путь. Но теперь свиньи летят, ловко используя невесомость.

Уровень 5. Перед кораблем свиней ожидает предводитель пиратов по кличке Хэм Вейдер. Хоть Хэм и переводится как ветчина, а не так, как вы подумали, вы думали в правильном направлении. Соответственно с ним и поступите. Уточняю: превратите этого хама в ветчину. Вот теперь, порядок. Свиньи забираются в свой корабль и устремляются к новым приключениям, которых давным-давно полным-полно в далекой-далекой галактике...

Оба сюжета написаны редакцией на основании письма, автор которого не представился.

Пицца

(Михаил Шестернин, г. Елец)

Жил был на свете человечек, который обожал пиццу. Дни его текли плавно и радостно, пока не прилетели злые иофаны и не украли секрет приготовления его любимого блюда. А чтобы жизнь медом не казалась, и всю готовую пиццу с собой прихватили. Тут уж наш толстячок не выдержал и помчался за разбойниками. Вот только сначала нужно собрать космический корабль и найти их родную планету. Попались! Теперь нужно ловить этих приятелей и вышибать из них пиццу. Когда вся пицца будет собрана, наш путь лежит в логово босса, который спрятал у себя секрет любимого блюда. После этой игры аппетит будет бешеный — гарантирую!

Рис. Виктора Базанова

Техника молодежи

— ЗАГЛЯНИ В ЗАВТРАШНИЙ МИР!

Телефаксы: (095) 234-16-78, 285-20-18. 125015, Москва, Новодмитровская, 5а, 9 этаж

ЖУРНАЛ

Основные рубрики:

- Сенсации науки и техники.
- Открытия и патенты.
- Аудио-, видеотехника компьютеры.
- Автомобили, моделизм.
- Оружие и военная техника.
- Антология таинственных случаев.
- Загадки забытых цивилизаций.
- Феномены. Фантастика.

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ

по каталогу Роспечати

70973 — для населения;
72998 — для организации

по каталогу АПР

72098 — общедоступный выпуск для небогатых

☎ (095) 285-16-87, 285-89-07

Ежеквартальные иллюстрированные

ПРИЛОЖЕНИЯ к журналу

«АВИАмастер», «ТАНКОмастер», «ФЛОТОмастер»

Основные рубрики:

- Модели и моделисты.
- История техники. Спорт.
- Униформа.
- Каталоги новинок.

Подписка в редакции

(095) 285-88-80

В издательском доме «ТЕХНИКА – МОЛОДЕЖИ» выпускается ИЛЛЮСТРИРОВАННАЯ

«Энциклопедия техники»

Готовятся к печати:

- ☐ История пиратства. От античности до наших дней
- ☐ Парусники мира

Изданы и продаются отдельные тома:

- ☐ Пистолеты и револьверы.
- ☐ Винтовки и автоматы.
- ☐ Униформа Красной Армии и вермахта
- ☐ Армия Петра I.
- ☐ Оружие коллекции Петра I.
- ☐ Истребитель Р-63 «Кингкобра».
- ☐ А. Гостюшин. Энциклопедия экстремальных ситуаций
- ☐ Индейцы. Военные сообщества, оружие, воинская магия, сражения

☎ (095) 285-63-71, 285-89-07

ЖУРНАЛ «Горные лыжи/Ski»

Основные рубрики:

- Экип. Новинки горнолыжных фирм
- Отдых в горах.
- Советы «чайникам» и асам.
- Интересное на «закуску».

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ

по каталогу Роспечати

73076 — для населения,
72778 — для предприятий

(095) 285-20-18, 285-88-71

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР

Техника молодежи

ВСЕ допечатные процессы, включая цветоделение (*Topaz*); изготовление фотоформ (*Herkules PRO*, до 558 x 750 мм); цветопробы (до 343 x 508 мм).

Печать в ЛУЧШИХ типографиях России, Германии, Словакии, Финляндии

☎ (095) 285-88-79, 285-56-25

СПЕЦвыпуск

- Боевое и специальное
- Охотничье и спортивное
- Незаконное и подпольное
- Историческое и легендарное

Подписка со 2-го полугодия 1997г.

(095) 285-16-87, 285-88-80

greatdragon.ru

РИНГ

Сегодня на ринге встречаются два весьма странных противника, можно сказать, братья. В красном углу полигона стоит маленький восьмибитный танк модификации M1A1, производства 1990 года, всем своим видом демонстрируя способность быстрого перемещения и всестороннего заморачивания вражеских голов: хитрый такой, вертлявый и угловатый. Его соперник выглядит помоложе, посолиднее и покрасивее — тут удивляться нечего, этот танк был создан двумя годами позже и на более мощной платформе, 16-битном "Мегадрайве", но все той же фирмой Absolute Entertainment. Вы спросите, какой смысл сравнивать игры на таких разных приставках, да еще и одинаковые к тому же. Казалось бы, действительно, учитывая недостатки уже протестированной на "8-битке" игры, созданне ее версии на Мегадрайве не должно было ухудшить результат, но.. Как вы увидите во время боя, большинство так называемых недостатков прототипа, относящихся к ходу игры (а не к качеству графики и звука), обеспечат ему требуемый перевес в играбельности, а значит и победу над "продвинутым" оппонентом!

Но прежде, чем разбираться в преимуществах той или иной версии, перечислю их общие черты. В обеих играх ваша задача — уничтожить определенное количество вражеской техники и сооружений в десяти боях, используя при этом следующий арсенал: пушку (калибр 150 на 8-битке и 120 на "Сеге"), ракеты с лазерным наведением на цель (WIRE и LASER соответственно) и пулемет (обозначается загадочными знаками 50 cal или 7,62). Для защиты от обороняющихся жертв ваш танк снабжен всесторонней бронёй, способной выдержать пять попаданий любого снаряда или взрывов противотанковых мин, а также дымовыми шашками — отличным маскировочным средством, к сожалению, недолговечным. В начале каждой миссии снаряжение танка (боеприпасы и броня) обновляется, баки заправляются топливом. При разумном ведении боя снарядов к пушке и пулеметных лент вам должно хватить для завершения любой миссии, но горючее, броня и ракеты выдаются с меньшей щедростью: их надо тратить по возможности реже. Если вы исчерпали один из перечисленных ресурсов, посетите свою военную базу, где местонахождение на карте указывается звездно-полосатым флагом. Там танк и починят, и заправят, да еще и арсенал малость пополнят, но лишь один раз за миссию.

На "Мегадрайве", вдобавок, в темное время суток (а оно наступает каждую третью миссию) выдают прибор ночного видения (SCOPE), но питается эта вещь от батареек, число которых также ограничено. Да и эффект невелик: просто черные противники на черном фоне превратятся в серых врагов на сером фоне. Лучше следите за формой прицела пушки или используйте пулемет в качестве радара.

Еще на карте обозначено в приличном масштабе расположение целей, которые надо уничтожить для завершения миссии, а также единственный тип неподвижных препятствий в игре — минные поля (если вам придет в голову сократить по ним путь, осторожно подберитесь к границе опасной зоны, из пулемета расстреляйте все мины в зоне видимости и на скорости не больше 20 км/ч продвигайтесь вперед, уничтожая мины на горизонте).

Разнообразием целей игра тоже не радует: за всю игру вам встретится лишь две подвижные боевые единицы: танк Т-72, вооруженный лишь 125-миллиметровой пушкой, но с бесконечным количеством снарядов к ней, да вертолет МИ-24 (МИ-28 на "8-битке"), пускающий ракеты. По данным разведки, скорость вражеского танка сравнима с вашей, но вертолет летает раза в три быстрее, поэтому и в бой вступает с большей дистанции, и в погоню за обратившимся в бегство обидчиком охотнее бросается. Подходить к любой цели советую в режиме карты, о начале боя вы узнаете по звукам стрельбы или свисту разрубаемого винтом воздуха и движению на карте. К танкам желательно подобраться поближе и на приличной скорости, тогда больше шансов первым же своим удачным выстрелом вынудить врага к смене положения, после чего добить с тыла. С 'мясорубками' дело обстоит иначе, их лучше брать на мушку лазерного прицела до того, как они откроют огонь, иначе почти наверняка получите повреждение брони. Если вертолет успел долететь до вас, не стоит тратить на него драгоценную ракету, переключайтесь на пулемет. Учтите, после длинной очереди это оружие может перегреться, поэтому на мгновение отпускайте кнопку во время стрельбы.

Неподвижные мишени (установки СКАД и химические заводы, электростанции и нефтехранилища) никакой опасности не представляют, да и снарядов на них немного надо. Но основная цель миссии, появляющаяся на карте при обнулении счетчика мишеней, со временем станет настоящим испытанием для играющих на восьмибитной приставке. Неважно, как ее называют в описании миссии, суть проблемы от этого не меняется: вы должны расстрелять дружное сборище огневых точек до того, как они проделают это с вами. Пуль защитников цели не видно, об их попадании вы можете судить по свечению на смотровом экране. Ракеты вам здесь не помогут, используйте пулемет и пушку для низко расположенных противников.

Приборная доска 8-битного танка разбита на две части. Сверху расположены шкала повреждения брони с шестью делениями (при полученном повреждении одно из них загорается), идентификатор мишени в прицеле пушки (I.D.), указатель расстояния до нее (RANGE) и угла поднятия пушки (GUN), номер миссии (M) и счетчик оставшихся мишеней (E). Внизу, также слева направо, имеются указатель топлива, спидометр, радар ближнего радиуса (на указывает минные поля) и счетчики арсенала, под которыми указывается счет игры. В самой нижней строке слева — шкала компаса, 0 градусов на которой соответствуют вертикальному положению танка на карте, в также бегущая строка бортового компьютера.

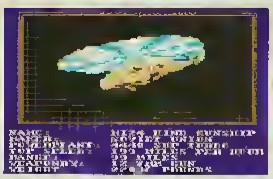
В начале перестрелки установите дымовую завесу и ориентируйтесь на вспышки вражеского огня. Вторую шашку на Мегадрайве вам кидать вряд ли придется, а на "8-битке" едва ли получится. Две миссии в начале игры — тренировочные: ни ваших баз, ни вражеских 'замков' здесь не будет. Начиная с пятой миссии вашу поддержку осуществляют две базы, а доступ к главной мишени в двух последних миссиях загораживают кольцевые минные поля.

Топологическая структура полигона игры весьма необычна. В режиме карты он изображается как прямоугольник, но стоит вам пересечь границу этой фигуры, как значок вашего танка появится на ее противоположной стороне и продолжит движение с той же скоростью и в том же направлении. То есть, на самом деле, вы движетесь по поверхности эдакого бублика (тора), а карта — лишь спрямленная развертка этого бублика на плоскости (аналогично тому, как на ваших школьных картах развернута поверхность земной сферы).

И еще одно общее замечание. Несмотря на масштабирование, все изображения целей порой не размещаются на карте, и изображения соседствующих объектов сливаются. Поэтому в начале игры не поленитесь пересчитать мишени и сравнить с показателями счетчика: очень уж неприятно будет в разгар битвы обнаружить на месте одного (по карте) танка сюрприз в виде двух "вертушек", особенно если ракеты кончились, а до базы бежать далеко. К слову сказать, неподвижные объекты всегда располагаются на одном и том же месте.

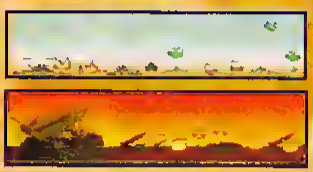
Ринг "BattleTank" VS "Super BattleTank: War in the Gulf"

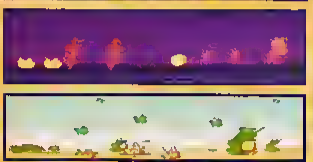
greatdragon.ru



Восхваление участников ринга начну, пожалуй, с Super Battletank'а. Я не знаком с версией этой игры на SNES (а она существует, даже в двух частях), но мне кажется, что по качеству оцифрованной графики и ротоскопической анимации она наверняка получше увиденной мной на "Сеге". И все же, для стратегического симулятора изображения всяческой военной техники и анимационные вставочки вполне приемлемы, а в этой игре от симулятора все же побольше будет, чем от боевика. И уж, конечно, ни в какое сравнение не идут угловатые коробочки с дулами из 8-битной версии, в которой анимация вообще находится в стадии зарождения. То же могу сказать и о музыке: не "Сеге" ее мало, на "8-битке" вообще нет (только те, что на заставке), но это лишь усиливает эффект от весьма реалистичных звуков битвы.

Третье преимущество "Супера" весьма спорно — намек на сюжет, а именно: датированный дневник участника "крестового похода" в Персидский залив и многократное "Ура!" после каждой выполненной миссии от командующего вами мужика в форме в адрес безымянных танковых бригад, творящих бурю в пустыне. Все это, конечно, крайне патриотично и, в совокупности с финальной заставкой, помогает вжиться в образ героя-спасителя, но... Вот вам мое мнение на этот счет: не место политике мира реального в мире видеоигр. И вообще, уж лучше буду я всю игру бить неизвестно кого неизвестно зачем, но зато и поздравление в конце игры будет в МОЙ адрес. Повторяю, это моя точка зрения, и если кто недоволен, учтите: на итог Ринга она не влияет. Ведь основные силы победитель вложил в последний удар, и настало время его демонстрации!





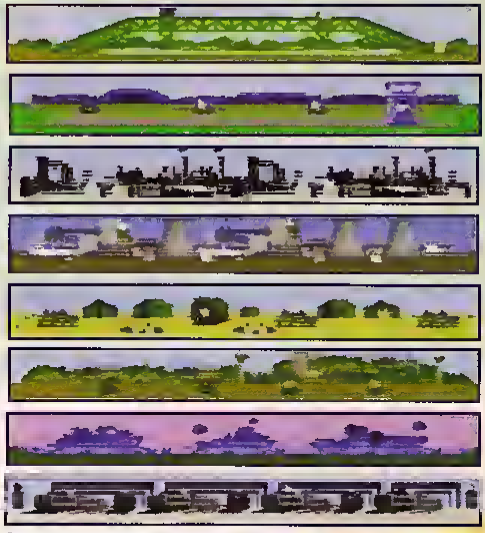
Знайте, если вы недавно в первый раз взяли в руки джойстик, то Super Battletank — игра для вас. Никаких проблем с управлением, полный инфантилизм серийных врагов и слабая огневая мощь главных целей в совокупности с их уязвимостью даже для пулемета — и при этом дается три шанса на прохождение каждой миссии. А такие мелочи, как автоматический сброс скорости на выходе с базы (8-битный танк продолжает движение, как он ехал до заправки), расположение всех врагов, вступивших в бой, в радиусе поражения опущенной пушки и т.д. Единственная проблема может возникнуть с битвой в темное время суток, здесь все же свое слово скажет боевой опыт.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРАХ

	8 бит	Мегадрайв
огонь	A	A
смена оружия	Select	B
карта миссии	Start	C
разгон	B+вверх	Start+вверх
торможение	B+вниз	Start+вниз
пауза	A+B	держа A+B, нажать C

Не мегадрайвном танке окошечко обзора несколько меньше, но сама кабина гораздо больше соответствует реальности. Итак, выше всех расположена бегущая строка, слева от нее помещены шкалы указателя уровня горючего и спидометр, под ней — угол поднятия пушки (G), расстояние до мишени (R), номер миссии (M), счетчик мишеней (E) и счетчики арсенала, а справа — радар и шкала повреждение брони.

greatdragon.ru



На "8-битке" враги не только двигаются весьма хитроумно, всеми силами стараясь не попасть в прицел вашей пушки, их движения еще и освобождены от каких-либо физических законов. Позорно удиравший от вас на протяжении минуты танк может запросто развернуться на полной скорости на 180 градусов и атаковать в лоб (а при этом, естественно, продолжает двигаться в том же направлении и внезапно влетаете прямиком на минное поле). Вертолет, еще мгновение назад казавшийся точкой на горизонте, уже в следующий миг атакует вас очередью ракет, после чего с той же стремительностью отлетает на безопасное расстояние. Вражеские стрелки, упорно молчавшие, пока действовала дымовая завеса, по ее исчезновении открывают ураганный огонь. Подобных неожиданностей на пути настоящего танкиста встретится немало, а ведь на всю игру дается лишь одно продолжение. В результате на честное прохождение игры потребуется не день, как на 'Мегадрайве', и даже не два, а несколько недель упорных боев.

К счастью, не только танки противника способны творить чудеса. Парочка советов поможет вам совладать с чересчур разбушевавшимся врагом. Первый из них вам почти наверняка уже известен, и все же напомню: ваша база не входит в список мишеней, однако может быть уничтожена, при этом одного из врагов следует оставить в живых, иначе игра попросту зависнет. Второй совет откроет вам едва ли не возможность... телепортации! Дело в том, что в режиме карты скорость вашего танка возрастает в 10 раз, кроме того, улучшается маневренность. Вовремя нажав дважды кнопку "Start", вы можете совершить мгновенный прыжок прямиком под нос вражеского Т-72, и пока тот приходит в себя от сего фокуса, снять с него половину брони меткой очередью из пушки (именно очередью: зачем, по-вашему, нужна турбо-кнопка?). Однако не рекомендую прыгать на скорости выше 30 км/ч: иначе придется долго разворачиваться. Кроме того, удостоверьтесь в правильности направления прыжка по радару на приборной доске. Этот способ также можно использовать для быстрого нахождения неподвижных мишеней, но на вертолеты лучше не нарывайтесь. С ними важно соблюдать дистанцию, иначе мало толку будет даже от ракет. Ведь атакует 'вертушка' по всем правилам, после атаки исчезает за вашей спиной и пытается там удержаться. Бой с ней может затянуться, поэтому, если не удалось сразу сбить ее ракетой, остановите танк пока не въехали в минное поле. Ну а если ракеты кончились, не спешите переключаться на пулемет, попробуйте сбить вертолет из пушки! Трех попаданий из поднятого на максимум дула будет достаточно.

При уничтожении главной цели также сперва переключайтесь на пушку (после установления дымовой завесы, разумеется). И лишь когда будут сбиты все наземные огневые точки, добейте оставшихся из пулемета. Кстати, в режиме карты почти не тратится топливо, и меткость врагов снижается не хуже, чем от дымовой шашки. Поэтому на карте даже бегство от вертолета почти всегда вам удастся, если, конечно, не занесет вашу машину на мины. А вообще, на полной скорости одинарный участок поля можно пересечь, подорвавшись лишь пару раз. Но не поленитесь в последних миссиях расчистить путь к главным целям, как полагается — даже меткому стрелку в битве с тремя крейсерами или пачкой бронепоездов придется не сладко.

Напоследок несколько наблюдений. Во-первых, даже если в зоне вашей досягаемости три или больше подвижных мишени, увидеть и соответственно, уничтожить вы сможете лишь двоих, после чего в бой вступят оставшиеся участники. Во-вторых, против вертолетов тоже иногда неплохо бывает использовать SMOKE, но при этом вы не сможете уйти в режим карты и убежать. В-третьих, не вздумайте на базе жать Start, иначе вылетите как пробка и потеряете ориентацию. Если сильно невтерпеж, жмите B. В-четвертых, чтобы догнать скоростной танк, затормозите его из пулемета. А если по его вине застрянете на минном поле, уничтожьте подлеца лазером, а то не отвяжется.

Eler Cant

В таблице указано распределение подвижных мишеней по уровням, а также количество выделенного на их истребление оружия (снарядов, ракет, шашек и пулеметных лент, для "8-битки" и Мегадрайва).

	танки	вертолеты	8 бит				Мегадрайв			
1	3	0	50	1	1	150	50	1	1	150
2	4	0	58	1	1	150	58	1	1	150
3	2	4	66	2	1	150	66	2	1	150
4	4	4	74	2	1	150	74	2	2	200
5	5	6	82	3	2	200	82	3	2	200
6	6	6	90	3	2	200	90	3	2	200
7	7	8	98	4	2	200	98	4	3	200
8	8	8	106	4	2	200	106	4	3	200
9	9	10	112	5	3	200	112	4	3	200
10	10	10	122	5	3	200	122	5	4	200

Посещение базы на следующих миссиях 8-битной игры увеличит ваш арсенал следующим образом:
миссии 3-4: 25 снарядов, 1 ракета и шашка, 100 лент к пулемету,
миссии 5-7: 50 снарядов, 2 ракеты и шашки, 150 лент к пулемету,
миссии 8-10: 75 снарядов, 3 ракеты и шашки, 200 лент к пулемету.

На любой базе любой миссии на Мегадрайве вам добавят 30 снарядов и по одной ракете и шашке, а также выдадут максимальный запас лент (200).

greatdragon.ru

КАК ГУСИ РИМ СПАСЛИ

По мотивам рассказа Л.Н.Толстого

Часть 1. Рим готовится "дать достойный отпор врагу"

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Кельты (галлы) захватывают незащищенный Рим

После первых стычек кельтов (галлов) и римлян на севере Италии в 390 году до н.э. на реке Аллии произошла решающая битва. Кельты наголову разбили римские войска, а затем захватили и разграбили незащищенный Рим, кроме хорошо укрепленного Капитолия. Длительной осадой кельты вынудили римлян заплатить колоссальный выкуп и с добычей отступили на север... Это событие заставило Рим заняться возведением укреплений и реорганизацией войск.

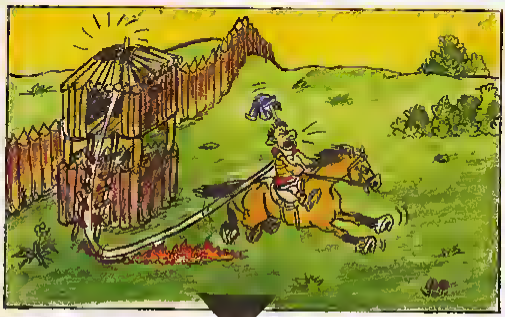
Справка составлена по информации из книги Бодо Харенберга "История человечества", изд. "Большая энциклопедия", 1996г., стр 123

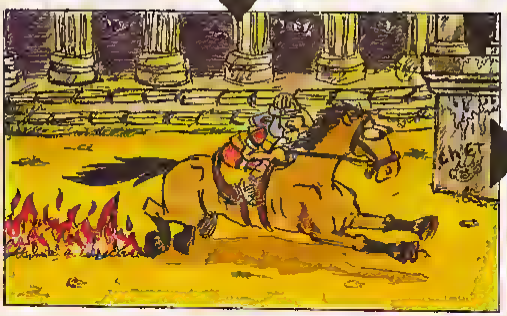
Автор: Д.В.Араев, г.Орск

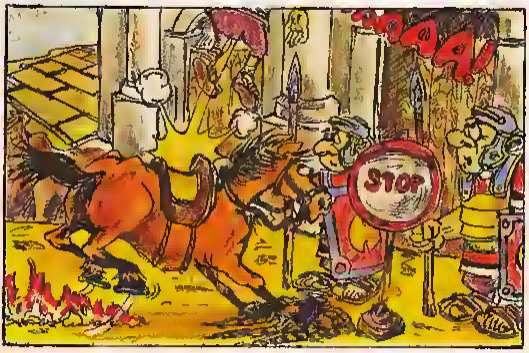
ОДНАКО, ПОЧЕМУ ЖЕ РИМЛЯНЕ БЫЛИ РАЗБИТЫ, И ПОЧЕМУ ГАЛЛЫ НЕ СМОГЛИ ВЗЯТЬ КАПИТОЛИЙ? ВОТ ОДНА ИЗ ВЕРСИЙ.

greatdragon.ru

greatdragon ru







greatdragon.ru

greatdragon.ru

greatdragon.ru

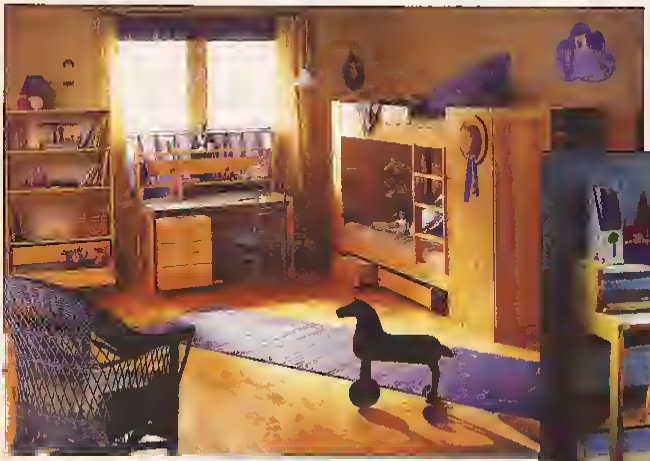
greatdragon.ru

На правах рекламы

фирма "Д+М" представляет:

серию финской детской и юношеской мебели "Salpaus" из натуральной сосны и фанерованного шпона белого цвета. Мебель изготовлена в соответствии с европейскими требованиями качества и имеет соответствующий сертификат стандарта EN 747 на прочность, устойчивость и безопасность. Она заслуживает особого внимания, т.к. по мере взросления ребенка и возрастания его интересов, мебель можно дополнить новыми деталями, которые легко монтируются. Так, купив кровать для ребенка лет трех, ее можно удлинять от 120 до 220 см, поднять до 2-го яруса и разместить внизу уголок школьника, дополнив комплект письменным столом, книжными полками. К торцевой стороне можно добавить шкаф для одежды, т.к. высота шкафа и кровати одинаковы.

В ассортименте 15 моделей, которые хорошо сочетаются и варьируются друг с другом.



В нашем офисе Вы можете озиакомиться и заказать разнообразную мебель для дома и офиса, изготовленную на 60-ти фабриках в Финляндии

Наименование	Размеры (см) (ширина-глубина-высота)	Цвет	ЦЕНА($)
Двухярусная кровать с лестницей	211 x 86 x 162	голубой/белый белый сосна	695
(с ящиком на колесиках для белья)	50 x 86	сосна белый	90
Шкаф для одежды с 2-мя выдвижными полками штанга для одежды	86 x 45 x 162	белый сосна	407
Письменный стол	125 x 64 x 70 (+50)	белый	сосна
с тумбочкой на колесиках и 3-мявыдвижными ящиками	43 x 60 x 52	белый сосна	472
Открытая полка для книг	86 x 43 x 162	белый сосна	332
Стол для компьютера	86 x 70 x 64	белый сосна	225
Подставка под клавиатуру	71 x 40		62
Матрац (одноместный)	200 x 80		73

Мы ждем Вас по адресу:
Москва, 1-ая ул. Бухвостова, 12/11
Контактные телефоны:
(095) 232-64-71
963-96-04
962-62-91
962-62-48

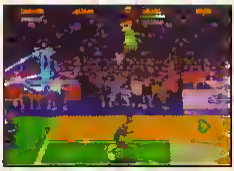
Вы можете обратиться также в наши региональные представительства:

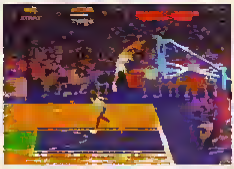
Барнаул	(3852) 23-36-59 магазин "ВЕСТЕР"
Томск	(3822) 22-49-40, 42-20-91 магазин"МИЛОРД"
Хабаровск	(4212) 33-68-66, 33-99-03
Ханты-Мансийск	(43671) 3-03-12, 5-01-73 фирма "Юграимпекс"
Ставрополь	(865-(2)) 72-42-03

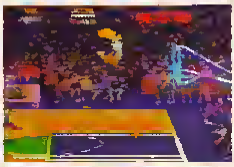
greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™ Super Nintendo™







NBA JAM
TOURNAMENT EDITION

В этой игре куча СЕКРЕТНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Чтобы сыграть на SUPER NINTENDO Быком Беннн, вы должны ввести B,N,Y. Делается это так: Подсветите букву B, нажмите и держите "Start" и нажмнте кнопку B. Затем подсветите N и нажмите любую кнопку, не нажимая "Start". (Запомните это прием для кодов, содержащих букву N, вы можете ввести ее любой кнопкой, но не должны нажимать на "Start" в этот момент) Наконец, подведите курсор к букве Y, удерживайте "Start" и нажмите кнопку Y. Процедура ввода в игру Бенни на SEGA точно такая же, только при вводе последней буквы Y нужно нажать C+"Start", а не Y+"Start". Справа приведена таблица с полным списком имен и кодов секретных персонажей.

НЕКОТОРЫЕ СЕКРЕТНЫЕ КОДЫ

(Каждый из кодов надо вводить в экране 'Tonight's Match-Up")

1. Повысить силу нападения:
AB, вверх, AB, вверх, вверх, вниз.

2. Повысить мощность dunk'ов:
влево, вправо, ABBA.

3. Повысить Turbo.
BBBA, вниз, вниз, вверх, влево.

4. Повысить силу броска:
вниз, вправо, вправо, BA влево.

5. Повысить Goal Tending:
вправо, вверх, вниз, вправо, вниз, вверх.

6. Усилить толчки:
вниз, вправо, ABA, вправо вниз.

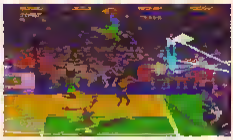
7. Увеличение скорости
вверх (4 раза), влево (4 раза), BA.

8. Увеличить энергию до максимума.
вправо, вправо, влево, вправо, BB, вправо.

9. "Быстрые руки" (лучший перехват мяча):
влево (4 раза), A, вправо.

Михаил Зорин, г.Москва

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ – ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

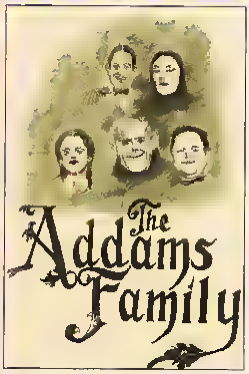


ИМЯ	ИНИЦИАЛЫ	КОД для SEGA	КОД для SNES
Chow-Chow	AMX	NAC	NAY
Weasel	RAY	BAC	BAY
Brutah	LGN	ABN	ABN
Kabuki	DAN	NBA	NBA
Liptak	SL_	NBB	NBB
Goskie	TWG	BNA	BNA
Cartoon	JMC	CCB	YYB
Benny	BNY	BNC	BNY
Muskett	MCM	BBC	BBY
Hill	NDH	ABA	ABA
Rivett	RJR	NAC	NAY
Sal Divita	SAL	ACN	AYN
Suns Gorilla	GOR	NBB	NBB
Bill Clinton	CLC	ANB	ANB
Hillary Clinton	HC_	NBN	NBN
Prince Charles	ROY	BAN	BAN
Facime	XYZ	BBA	BBA
Marc Turmell	MJT	ANA	ANA
Larry Bird	BRD	ACA	AYA
Blaze	BLZ	CNC	YNY
Air Dog	AIR	CNB	YNB
Kid Silk	KSK	NBC	NBY
Scooter Pie	HTP	ANC	ANY
Moosekat	MPF	BCN	BYN
Moon	JAY	NAB	NAB
Kirby	CK_	BNC	BNY
Snake	GOF	ACB	AYB
Falcus	JF_	ANC	ANY
Heavy D	HVY	ANB	ANB
Jazzy Jeff	JAZ	CAA	YAA
Fresh Prince	WIL	CNB	YNB
Frank "Big Hurt" Thomas	SOX	BNA	BNA
Randal Cunningham	PHI	NAC	NAY
Mike D	MKD	CNC	YNY
AD Rock	ADR	NCB	NYB
MCA	MCA	BBN	BBN
Hugo	HGO	NCA	NYA
Crunch	CRN	ABN	ABN

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит



Addams Family
Хочу дополнить Илью Троня из Дубны (см №21) еще один тайник находится в комнате с Thing (Рукой) в зеркале А еще один, очень важный тайник — в библиотеке Для того, чтобы его открыть, надо дергать до посинения за веревочку, потом пойти погулять потом вернуться и опять дергать

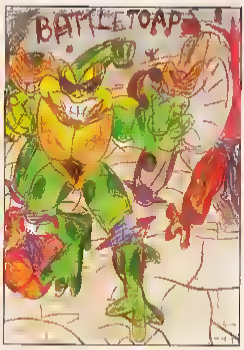
Антон Миллер
г Москва

J.J.War
Когда появится надпись GAME OVER, нажмите одновременно "Start" и "A", и вы продолжите игру с места, где были убиты

Роман Белявенцев
г Кольчугино
Владимирская обл

Battle Ship
Пароли
7-1 — 4653, 7-2 — 5012,
7-3 — 8831, 7-4 — 9457,
7-5 — 6098, 8-1 —5617,
8-2 — 5036 8-3 — 6297,
8-4 — 8629 8-5 — 8397
Конец игры — 1992

Женя Б. г Лобня,
Московская обл



Battletoads
Телепортатор, транспортирующий вас из шестого уровня в восьмой: после первого "OUT" лезьте по змее и прыгните так, чтобы успеть опередить змею и оказаться на выступе первым. Там вы и увидите этот телепортатор

Михаил Рогачев
при содействии Old Sub-Zero
г Апрелевка,
Московская обл

The Lion King (Super)
9 продолжений На уровне "The Pridelands" возьмите CONTINUE, а после этого убейте себя (в этом вам поможет дикобраз). Повторите этот процесс до набора 9 продолжений (больше нельзя)

Павел Рудометкин
г Елец,
Липецкая обл

Dream Master
После того, как фея даст вам волшебную палку, вы становитесь обладателем грозного оружия
Достаточно зажать на несколько секунд кнопку удара и на конце палки возникнет энергетический шар

Дамир Нурмухаметов
г Бугульма,
Татарстан

Felix the Cat
В первом уровне вам встретится сумка, после которой есть рожица профессора Не заходите в сумку, а идите к рожице и стреляйте в нее, пока не выскочит жизнь Затем перитесь и зайдите в сумку А выйдя из нее, можете повторить операцию с рожицей профессора

Space Meteor г Москва

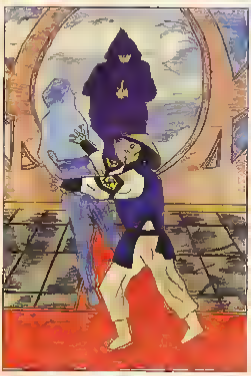
Gremlins 2
Пароли
1-2 — BVKF, 2-1 — DXNH

Айдар Зайдуллин
г Химки Московская обл

Tom & Jerry
Из потайной комнаты в третьем уровне нет выхода, поэтому, не теряя времени, напоритесь на муравьев, и потеряв жизнь, вы снова окажетесь в обычном уровне

Ozzy Spitter г Москва

8 бит



ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Mortal Kombat V Pro
Бессмертие Зайдя в OPTIONS, нажмите "Select", а затем "Start"

Дмитрий Сударушкин
г Москва

Chase H.Q.
Выбор уровня.
На заставке PRESS START нажмите несколько раз одновременно вниз, "Select", "Start", A, B до появления числа 11 под словом SCORE Теперь, нажимая A или B, можно выбирать этапы

Рома Крематорий
и Димв Morg City
г Минск, Беларусь

Tap Gun 3
Как посадить самолет на авианосец? Для этого нужно тягу (THRUST) поставить на 47%, а когда высота (ALT) упадет до 200, мощность нужно повысить до 48-50% Когда увидите палубу, жмите до упора вправо, не забыв перед этим выпустить шасси (нажать A и B)

Павел Мяношин
г Пионерский,
Калининградская обл

The Mask
Если взять книгу, то в 11-ом уровне можно будет войти в дверь Там и найдете молот

Антон Шолохов г Москва

Panic Restaurant
Когда берешь сковородку, никто не может тебя убить

Street Dragon
г Санкт-Петербург

gre dragon ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Indiono Jones 3
Чтобы сделать кувырок, нужно одновременно нажать обе ТУРБО-кнопки и стрелку вниз.
Александр Садчиков
п.Каменки,
Городищевский р-н,
Волгоградская обл.

Deck Tales
Если вы набрали больше 1000000 долларов, то нажимая "Select", можно восстанавливать жизненную энергию.
Рома Крематорий
и Димя Morg City
г Минск, Беларусь

Tiger-Heli
Возможность продолжить игру. После того, как ваш вертолет подобьют и кончатся жизни, зажмите одновремеиио А и В.
Ромик г. Лыткарино,
Московская обл.

Little Somsee
Если вы прошли всю игру, не спешите называть себя "мастером спорта".
Введите код &&&&, и вы продолжите игру.
K.S.Turbo
г Рязань

Lode Reeser 2
На паузе, нажимая джойстик в любую сторону, можно просмотреть весь этап.
Ninja Ryukend
г Искитим,
Новосибирская обл.

Bod Dudes
На втором джойстике нажмите A,B, вверх, вниз, вверх, вниз — получите 64 жизни.
Сергей Павлов
г Санкт-Петербург

MegaDrive™

BeHietoods
Потайные ходы, позволяющие перепрыгивать вперед на два уровня.
Уровень 1. Про этот ход было написано в №22 (*От редакции*. Мы решили повторить заметку Александра и Ивана Клютко из Зеленограда, так как журнал №22 больше не продается. "В первом этапе после первых двух стрэжинкоп пойдите вверх до стены, а у нее нажмите дважды (на второй раз — держите) джойстик вперед. Вы увидите белое сияние из маленьких кружочков. Не отпуская кнопки, прыгните в это сияние — и вы на третьем этапе")
Уровень 3. Нужно лететь прямо в десятую стену, мимо ориентира шестой Зоны.
Уровень 4. Запрыгнув на движущуюся площадку в начале Зоны 8, дождитесь (прыгая), когда платформа поедет обратно. Над вами образуется звездообразное свеченне — это и есть ход.
Уровень 6. Когда первая змея второй Зоны начнет ползти вправо, прыгните вправо и приземлитесь около свечения. Зайдя в него, окажетесь на уровне 8.
Юрий Токарев
г Санкт-Петербург

Air Diver
Неуязвимость. Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Зажав "Start", наберите ABC BAA BCB AB и дождитесь начала игры.
Константин Илюшенко,
Данил Ларинин
г Пермь

Cliffhooger
Бессмертие
При заставке на втором джойстике нажмите влево, вправо, Start, C, A.
Выбор уровней
При заставке на втором джойстике нажмите Start, C, B, A, вправо, влево. В игре на паузе нажмите C.
Просто Серега, ред.

Allslo Dragoee
Бесконечные жизни. "Start", A,C, вверх, C,A, вниз, B,A, влево, A,B, вправо, вверх, "Start".
Бесконечная энергия: "Start", A,B,B,C,A,C,B, вниз, "Start".
Андрей Назаров
г Москва

Comix Zone
Если зажать кнопку удара, герой оторвет от стены кусок бумаги, сделает из него самолетик и пустит в своего противника. Убивает врага с первого раза.
Ozzy Osbourne
г Санкт-Петербург

Fire Mustang
Дополнительная жизнь — влево, C, "Start".
100% энергии — вправо, A, "Start".
Gamer Jim
г Волгоград

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™

Red Zone
Встроенная игра "Subterrania"
CCA CAA CAC AC

Secret Man
г.Москва

Eternal Champions
Если во время боя нажать одновременно X и Z, то вы обзовете своего соперника (каждый персонаж располагает своими "обзывательствами") да, вдобавок, еще и отнимите у него магию
Двойная радость!

Judge Leokahn
г.Москва

Faery Tale
Финал
7R2 KVL 6RS ZXS K6N XGS или
DCB 720 663 R12 HO7 85P

Gamer Jim
г.Волгоград

Gargoyles
Если на паузе набрать ABC ABC ABC, увидите финальные титры игры

Евгений Полюх
г.Руза
Московская обл.

Gauntlet 4
Коды
Warrior
YLOG J4E97 X-TE8
68XOR W09+W 3+CX1
Warrior
Y6TDR 7GORL 94TE9
47CD5 A4X6R 3+CLP
Elf
9FYWR MR7 9 90JU
XP+5X +KDR= — C3RH
Valkyrie
ECTML — FU9 F9994
=135G — 8+OT X4M Y

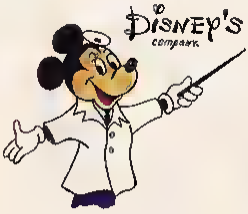
Михаил Привезенцев
Константин Данилов
г.Москва

Green Dog
На первом уровне в эпизоде с пещерой можно набрать желаемое количество жизней
Для этого запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и прыгайте направо к дракону
Бросьте в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната Запрыгните на пружину и оказавшись у сундуков откройте их и возьмите жизнь
Потом убейтесь и повторите процедуру

Юрий Токарев
г.Санкт-Петербург

Joe & Mac
Когда вы играете одни, после потери последней жизни на последнем же CONTINUE, на втором джойстике нажмите "Start". Вы продолжите игру с полным запасом жизней и CONTINUE, правда другим персонажем

K.S.Turbo
г.Рязань



The Great Circus Mistery
Пароли
1. Микки Мини Гуфи Дональд
2. Плуто Дональд Микки Гуфи
3. Гуфи Дональд Микки Мини
4. Дональд Гуфи Плуто Микки
5. Мини Микки Дональд Гуфи
6. Микки Гуфи Дональд Мини

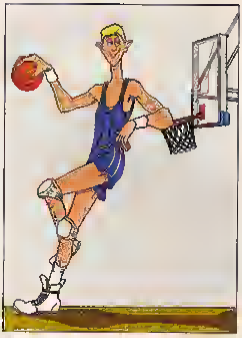
Антон Лобанов
г.Москва

Lethal Enforces 2. Gun Fighters
Выбор уровня. На заставке нажмите вверх, вверх, вниз, вниз влево, вправо, влево, вправо, A, B, C

Просто Сергей ред.

Skeleton Krew
На уровне "Марс" после моста через лаву пройдите за "горкой" через лавовую реку — вы найдете там две жизни и кучу разнообразных деталек

Александр Минашкин
г.Москва



NBA JAM
Включение режима Juice Game
На экране "Сегодня играют" нажмите 13 раз "A", затем нажмите и держите "B" и "C", пока не начнется игра Скорость игроков будет сумасшедшей

Александр Баранов
г.Рига, Латвия

Queen of the Road
На паузе Бессмертие B, вниз, C, вниз, вверх, вниз, назад, вниз Больше жизней A вверх, B, вниз, C, назад, "Start", вперед

Просто Андрюха
г.Красногорск,
Московская обл.

Radical Rex
Выход на таблицу на втором джойстике на втором экране заставки наберите A, C, вниз, вправо, вверх, B

Павел Васильев
г.Москва

Back to the Future 3
Выбор эпизода. На паузе зажмите "A" и наберите вверх, вниз, влево, вправо

Gamer Jim
г.Волгоград

Jungle Strike
Если введете пароль 3NSH3N6MHJK, то начнете игру с четырьмя жизнями и сможете выбрать любого пилота, включая Дикого Билла

Михаил Зорин
г.Москва

Rocket Knight Adventures
Чтобы сыграть на "Very Hard" после появления логотипа KONAMI нажмите 6 раз вниз, 2 раза вверх, 2 раза вниз
А чтобы сыграть на "Crazy Hard", нажмите 4 раза влево, 4 вправо, 7 влево, затем вправо и влево

Smoke г.Тосно,
Ленинградская обл.

Pocahontas
Коды
2. (рыба) FGFCR,
3. (уткоиос) C1V86
4 (орел) 4FV1R

Дмитрий Плеханов
г.Москва

Warlock
Если в первом уровне как вы только появились, уничтожить всех мирно летающих бабочек, то последняя даст вам мини пополнитель энергии
В паролях Антона Миронова из Мурманска (№26) я обнаружил неточности Во-первых, они даны с 3-го уровня, а пароль второго уровня — SRVDR Во-вторых, пароль на 9-й уровень (у Антона 8-й) — NRVNA

Judge Leokahn
г.Москва

Alien Soldier
Коды
1. 1985, 2. 3698, 3. 0257,
4. 3745, 5. 7551, 6. 8790,
7. 5196, 8. 4569, 9. 8091,
10. 8316, 11. 6402, 12. 9874,
13. 1930, 14. 2623, 15. 6385,
16. 7749, 17. 3278, 18. 1039,
19. 9002, 20. 2878, 21. 3894,
22. 4913, 23. 2852, 24. 7406,
25. 5289

Evil Devil,
г.Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™

Prince of Persia
Набрав код AAAAA, вы сможете увидеть финальный текст игры

Александр Минашкин
г.Москва

NNL-96
В режиме SEASON, если вы играете дома (справа), можно запросто привести свою команду к победе. В меню матча поставьте на игру компьютером оба джойстика и в CHANGE GOALIE выберите строку NO GOALIE. Жмите "Start" — у соперника нет вратаря! Мой личный рекорд в такой "игре" — 125-1!

ART Орнатский
г.Санкт-Петербург

Toughman Contest
Тест звука. На экране GAME SETUP SCREEN нажмите и подержите A,B,C, затем нажмите вниз

Masters Group
г.Каменногорск,
Выборгский р-н,
Ленинградская обл.

Garfield.
Caught in the Act.
Коды:
1 — женщина, кот, собака,
2 — мишка, мальчишка, цыпленок;
3 — мальчишка, мишка, кошка,
4 — собака, кошка, мальчишка,
5 — женщина, мишка, кот,
6 — собака, собака, кошка
Кошку с котом прошу не путать. Да, и последний совет: как не старайтесь, больше девяти жизней все равно не наберете

Александр Артеменко
г.Торжок

Street Racer
В OPTIONS нажмите CBB CBB C (до крика болельщиков). Потом выберите режим HEAD TO HEAD. Теперь можно выбрать любой этап, в том числе космический

Sub+Z
г.Новосибирск

Zero Tolerance
Последний уровень —
cp9SQoNpB

Baraka г.Москва

Altered Beast
Выбор персонажа во время заставки зажмите стрелку джойстика в положении влево-вниз и нажмите одновременно A,B,C и "Start"

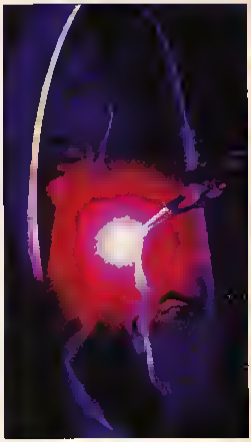
Smoke г.Тосно,
Ленинградская обл.

Sonic 2
Хочу немного поправить. Просто Серегу (№26). Чтобы стать Супер Соником, не нужно слушать кучу всякой музыки, достаточно прослушать всего четыре: 04, 01, 02, 06.
Режим редактора.
В меню выбора этапов прослушайте мелодии 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04 (лучше запоминается как 1992-11-24 — дата выпуска "Sonic-2"). Затем, выбрав уровень, нажмите и держите A, затем "Start". Теперь кнопка B вызывает режим редактора, A — выбирает объект, C — устанавливает его.

Юрий Токарев
г.Санкт-Петербург

Terrican
В третьей стадии после босса, когда будете подниматься вверх на платформах с турбинами, если увидите, что две из них стоят друг против друга, прыгните как можно дальше вправо. Там жизнь и еще много других призов

Noob Saibot
г.Тюмень



Star Trek.
Deep Space Nine
Пароль 11-го уровня —
REJNOM

Андрей П.
г.Новосибирск

Vectorman
Вектормен становится убийственным вектором. На паузе наберите C,A, влево, влево, A,C,A,B

Андрей Бессмертных,
Игорь Кочевалин
г.Одинцово,
Московская обл.

Сколько этапов в играх?
Chiffhanger — 7,
Desert Strike — 4,
Fido Dido (7up 2) — 7,
Lost Vikings — 42,
Pirates of Dark Water — 9,
The Ren & Stimpy Show Backeroose — 6,
Skeleton Krew — 6,
Streets of Rage (Bare Knuckle) — 8,
True Lies — 9

Kong
г.Санкт-Петербург

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Кузнецовы Коля и Игорь (г.Балашов), King (Москва), Старостина Валерия (г.Одесса), Комлев Константин (г.Москва), Федоров Сергей (г.Санкт-Петербург), Тепцов Александр (пос.Белозерский), Миха Мысахов (г.Благовещенск), Войтенко Артем (пгт Усть-Камчатск), Виктор Базанов(ред.), Абрашов Сергей (г.Москва), Павел Войченко (г.Владивосток), Лагутин Андрей (г.Щебекино, Белгородская обл.), Александр Кокунин (г.Москва), Просто Артем (г.Москва), Ерохин Роман (ред.), Рябов Денис (пос.Запрудня), Гучев Дмитрий (г.Москва), Беляев Андрей (г.Москва) – 3 рис., Acc (г.Москва)

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo

Actraiser 2
Пароль, позволяющий получить 38 жизней и попасть на последнюю стадию
MFMJ TVSY FVPX

Михаил Зорин
г.Москва

Beauty and the Beast
В некоторых местах можно выбивать призы из "ничего". Например, в последнем уровне, как только появитесь, сразу прыгните с платформы и в прыжке зажмите "вниз". Если вы все сделали правильно, появится приз

Night Wolf
г.Подольск

Chaplifter 3
Когда вставите картридж, нажмите "Reset" несколько раз подряд — увидите красивую заставку

Sub-Zero and Smoke
г.Одинцово, Московская обл.

Rise of the Robots
Находясь на экране выбора количества игроков, наберите вверх, вправо, вниз, влево, R. Теперь второй игрок может играть как Supervisor.

Михаил Зорин
г.Москва

Road Ruener's Death Valley Rally
В самом первом уровне, когда вы пробежите мостик, который потом провалится, и туда падает койот, есть стенка. Когда вы сядете на перекладину и поедете наверх, сразу прыгайте вправо, в эту стенку. Там есть потайной ход и в нем лежит жизнь

Дмитрий Потапов
г.Москва

Donkey Kong 2
Если в течение нескольких этапов собрать 15 или более монет с изображением волка (даются в бонусах) и пройти через Клуббу, бугая с дубиной, то обезьяны попадут в секретное место — уютную лагуну, в центре которой находится действующий вулкан.

Night Wolf
г.Подольск

Skyblazer
Выбрав опцию PASSWORD на титульном экране, нажмите "Start". Подберите по цвету квадраты и вновь нажмите "Start". Теперь вы начнете игру на последнем уровне с 30-ю жизнями.

Михаил Зорин
г.Москва

Super Off-Road
Если вы далеко оторвались от соперников, притормозите у финишной линии. Дождитесь ближайшего соперника и финишируйте прямо перед ним. Это сделает других гонщиков менее опасными в следующей гонке.

Masters Group
г.Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл.

Zombies Ate my Neighbors
Бонус-уровень BCDF

Андрей Дмитриев
г.Люберцы, Московская обл.

Rocko's Modern Life
Пароли. Сложность EASY.
2 COMICS,
3 MELBA,
4 HIPPO
Сложность HARD
2 BLAZEZ,
3 O-TOWN,
4 GRIPES

Владимир Терехов
г.Москва

Killer Instinct
Новый фон. Поставьте курсоры на выбранных бойцов и на обоих джойстиках нажмите и держите вверх, X, Y.
Небесный Background. Поставьте курсоры на выбранных бойцов и на обоих джойстиках нажмите и держите вниз и B.
Если вы хотите, чтобы на данном фоне звучала музыка с другой декорации, тем же способом нажмите вниз, X,Y,B,A.

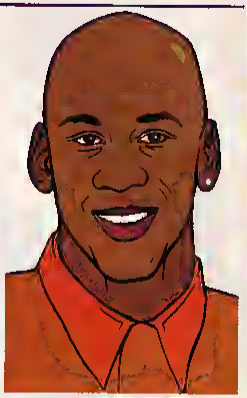
Red Fox
г.Москва

Prince of Persia
Если вместо пароль SPECIAL, он будет отвергнут. Но наберите B,Y, вверх, вниз, влево, вправо, L,R, и вы услышите звуковой сигнал. Теперь, нажав одновременно "Select" и "Start", вы можете попасть в секретную таблицу изменения режимов игры.

Михаил Зорин
г.Москва

Izzy's Quest for the Olimpic Rings
На паузе наберите влево, вниз, вниз, влево, вправо, вниз. Сбросьте игру, войдите в OPTIONS — там появится новая опция выбора уровня. Чтобы переставлять уровни — жмите B.

Virtual Guy
г.Барнаул



Michael Jordan. Chaos in the Windy City
С помощью кода HLJHQ-D222YPS вы попадете на последний уровень (точнее, в туннель, из которого выход на финальный этап)

Илья Сальников
г.Ростов-на-Дону

Earth Worm Jim 2
Чтобы попасть в секретную комнату "Forked" на уровне "Level Ate", добегите до первой табличкн "Continue". Проскочив на зеленой сопле через вилки, дальше вы увидите нарезанную колбасу слева и три вилки справа. Вы должны на парашюте опуститься точно между колбасой и левой вилкой. Но перед этим избавьтесь от солонки, иначе у вас вряд ли что получится.

Red Fox
г.Москва

gr...ragon.ru

NON STOP! Играем без перерыва!

О ЧЁМ РАССКАЗАЛ ВЕЛИКИЙ ДРАКОН В 27-29 ВЫПУСКАХ

(О) — описание, решение; (А) — анонс, новость; (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем»; (арх) — из архива журнала; ред — сотрудник редакции

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Кеп-Boy, Кеп-Kid

1990 Tank
№27 с.89 (НП) Василий Храпский, г. Донецк, Украина

Addams Family 2
№28 с.88 (НП) Михаил Атаев, г. Уфа, Башкортостан

Aladdin 2
№27 с.89 (НП) Лена М., г. Москва

Bad Dudes
№28 с.88 (НП) Alex Gamer, Mr. Богус Братус, г. Лыткарино, Московская обл
№29 с.6 (О) Александр Артеменко, г. Торжок

Barbie
№27 с.12 (О) Екатерина Свиридова, г. Москва, РБШ 17М, ред.

Batman & Flash (Monster in my Pocket)
№29 с.88 (НП) Александр Баранов, г. Рига, Латвия

Battle Ship
№27 с.89 (НП) Женя Б., г. Лобня, Московская обл

Battletoads
№27 с.89 (НП) Gamers, г. Новосибирск
№29 с.88 (НП) Павел Рудометкин, г. Елец, Липецкая обл

Battletoads Double Dragon
№28 с.88 (НП) Kabal, г. Москва

Big Nose
№29 с.88 (НП) Alex Gamer Broths, Mr.Боис, г. Лыткарино, Московская обл

Bubble Bobble
№27 с.89 (НП) Женя Б., г. Лобня, Московская обл

The Bugs Bunny Crazy Castle
№29 с.88 (НП) Fearless Hero, г. Москва

Burai Fighter
№28 с.88 (НП) Евгений Рудницкий, г. Екатеринбург

B-Wings
№29 с.89 (НП) Владимир Бакши, г. Южно-Курильск

Caesars Palace
№29 с.89 (НП) Рома Крематорий и Дима Morg City, г. Минск, Беларусь

Captain Planet
№29 с.14 (О) Eler Cant, ред.

Chi-Day Story
№29 с.8 (О) Eler Cant, ред.

Cliffhanger
№27 с.22 (О) Eler Cent, ред.
№28 с.88 (НП) Владимир Галушкин, г. Москва

Contra Force (Super Contra 6)
№27 с.89 (НП) Денис Садченко, г. Томск
№28 с.88 (НП) Алексей Демьянов, г. Москва

Darkwing Duck
№27 с.89 (НП) Маша Воронцова, г. Ижевск, Удмуртия

Dracula
№27 с.89 (НП) Alien-4 и Голицино-Одинцовский р-н, Московская обл
№27 с.89 (НП) Oleg S, г. Москва

Dream Master
№29 с.88 (НП) Илья Шевкун, п.Кожино, Рузский р-н, Московская обл

Dunk Heroes
№28 с.20 (О) Александр Артеменко, г. Торжок

Flintstones The Rescue of Dino & Hoppy
№29 с.89 (НП) А.Ефремов, п. Калининец, Наро-Фоминский р-н, Московская обл

Ghost Busters 2
№27 с.89 (НП) Михаил Никонов, г. Москва

Ghost Busters 3
№28 с.88 (НП) Сергей Пыльцов, г. Тула

Ghost'n Goblins
№27 с.89 (НП) Петр Гомельчук, г. Видное, Московская обл

Gun DEC
№27 с.89 (НП) Автор не известен

Highway Ster
№29 с.88 (НП) Алексей Новиков, г. Люберцы, Московская обл

Hook
№29 с.88 (НП) G Dragon, ред.

Immortal
№27 с.89 (НП) G J Max, г. Екатеринбург

Indiana Jones and the Last Crusade
№29 с.89 (НП) Алексей Новиков, г. Люберцы, Московская обл

The Lion King (Super)
№29 с.88 (НП) Рома Крематорий и Дима Morg City, г. Минск, Беларусь

The Lone Ranger
№29 с.89 (НП) Андрей Дмитриев, г. Люберцы, Московская обл.

Metal Gear
№29 с.89 (НП) Павел Рудометкин, г. Елец, Липецкая обл.

Mortal Kombat 3
№28 с.88 (НП) King и С.Болдырев, г. Москва

New Son Son (Son-Son 2)
№27 с.5 (О) Иван Самохин, г. Москва

Nyankies (Reckin' Kats)
№27 с.89 (НП) Камиль Валиуллин, г. Уфа

Power Blazer
№29 с.76 (О) G. Dragon, ред.

Pro-Am 2
№29 с.88 (НП) Павел Рудометкин, г. Елец, Липецкая обл.

Punisher
№26 с.12 (О) Eler Cant, ред.

Red for Jeckel (Jackal)
№27 с.89 (НП) Сергей Пыльцов, г. Тула

Samurai Spirits
№28 с.10 (О) Агент Купер, ред.

Side Pocket
№27 с.89 (НП) Валентин Пежин, г. Москва

Snoopy
№27 с.28 (О) G. Dragon, ред.

Sowongi
№28 с.88 (НП) G J Max, г. Екатеринбург

Strider
№27 с.10 (О) Eler Cant, ред.

Super Basketball
№29 с.89 (НП) Ивли Самощенко, г. Ростов-на-Дону

Tiny Toon
№27 с.89 (НП) Роман Голубенко, г. Санкт-Петербург

TMNT Tournament Fighters
№28 с.88 (НП) Алексей Демьянов, г. Москва

Toki
№29 с.18 (О) Александр Артеменко, г. Торжок

Tom & Jerry
№27 с.89 (НП) Маша Воронцова, г. Ижевск, Удмуртия

Toxic Crusaders
№27 с.16 (О) Eler Cant, ред.

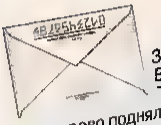
Twin Eagle
№29 с.88 (НП) Orch d, г. Москва

Ultimate Air Combat
№28 с.88 (НП) Василий Китаев, с. Новоселицкое, Ставропольский край

Zenac
№28 с.88 (НП) Kabal, г. Москва

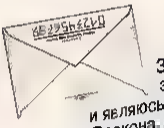
Zombie Nation
№27 с.89 (НП) G J Max, г. Екатеринбург

Математика (1 класс)
№28 с.7 (А) ред.



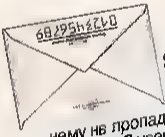
Здравствуй, Великий Дракон! Твой журнал здорово поднялся ввысь! В нашем городе все о нем говорят! Мое имя, как и твое, начинается на "Д". Так что мы с тобой братья!
Денис Шураев, г.Старый Оскол

В наш город приходит примерно три журнала на весь город, поэтому у меня есть только четыре номера. Остальных достать не смог. Выходил бы журнал каждую неделю —
Terror, г.Бийск

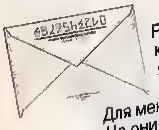


Здравствуйте, уважаемая редакция! Меня зовут **Alien-3**. Я живу **в городе Таллинне** и являюсь фанатом компьютерных игр и Великого Дракона. У нас в Эстонии журнал очень трудно достать, поэтому у меня только три номера. Но все равно мне Ваш журнал очень нравится, и я постараюсь купить все номера, которые найду.

Я не знаю, где мне взять 26-й номер журнала, в магазин просто-напросто не завезли этот номер. Но я хочу его почитать, потому что в перечне описаний названы все те игры, в которые я сейчас играю.
Александр Садчиков, Волгоградская область

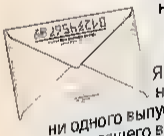


Я читаю "Великий Дракон" каждый день (один и тот же номер, пока не придет следующий) и при этом мой интерес к нему не пропадает. Я не пропускаю в журнале ни одной рубрики. Я уверен, что все дети хотели и хотят, чтобы ваш журнал выходил вечно и радовал всех и вся!
D.K.Gamer, г.Воронеж



Раньше у меня не было приставки, но когда я купил один из ваших журналов, я сразу приобрел ее. Картриджи я покупаю по вашим рекомендациям. Для меня ваш журнал — шедевр из шедевров. Но они попадают ко мне с опозданием почти на два с половиной месяца.
KODAK pro-star, г.Донецк, Украина

Журнал для меня все равно, что голова на плечах. Я ношу его повсюду, и даже на контрольную по геометрии. Спасибо, что есть этот журнал!
Андрей Даниловский, г.Лобня, Московская обл.



Я стараюсь не пропускать ни одного выпуска вашего журнала, приходящего в наш город, так как ваш журнал не просто самый лучший, но он просто жизненно необходим каждому игроку для выбора или прохождения игр.
Евгений Пуров, г.Сыктывкар

Здравствуй, уважаемая редакция Великого журнала "Великий Дракон"! Ваш прекраснейший журнал читают все геймеры страны. От него улучшается кислотно-щелочной баланс во рту и зверски поднимается настроение.
Dima and K", г.Москва

greatdragon.ru

Раздел 2. Игры для Megadrive™, Megadrive 2, Mega-Ken

Aladdin
№27 с.90 (НП) ЦСКА, г Москва

Alien Storm
№29 с 90 (НП) Евгений Полюх г Руза Московская обл

Art of Fighting
№27 с 88 (НП) Александр Макаров Артем Сафарбеков,ред.

Athlete Power
№27 с 90 (НП) Юрий Кузнецов г Москва

Batman Forever
№25 с.88 (НП) Евгений Полюх, г Руза Московская обл

Batman Returns
№28 с.90 (НП) Алексей Прокопьев г Москва

Battletech
№28 с 88 (НП) Просто Серега, ред.

Battletoads Double Dragon
№28 с.89 (НП) J Cage г Москва

Beauty and the Beast
№29 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл
№29 с.89 (НП) Просто Андрюха, г Красногорск Московская обл

Best of the Best
№28 с 90 (НП) Владимир Тубольцев г Лобня Московская обл
№29 с 89 (НП) Alone Star г Киров

Bloodshot
№26 с 90 (НП) Baraka г Москва
№29 с 89 (НП) Андрей Назаров г Москва

B.O.B
№28 с 90 (НП) Андрей Суворов г Москва

Brutal
№29 с 89 (НП) Андрей Суворов г Москва

Bubsy 2
№28 с 89 (НП) Просто Серега, ред.

Caesar's Palace
№27 с 90 (НП) Константин Мартемьянов г Санкт Петербург

Castlevania Bloodlines
№29 с 89 (НП) Вячеслав Скрябин г Елец

Contra Hard Corps
№27 с 30 (О) Polymorph Sauronovich ред.
№27 с 90 (НП) Просто Серега ред.

Cosmic Spacehead
№27 с 40 (О) Eler Cant ред.

Cyborg Justice
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред

Daffy Duck in Hollywood
№29 с 88 (НП) Григорий Бондарев г Москва

Demolition Man
№28 с 88 (НП) Harry Tasker г Москва
№29 с 88 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Dracula (Bram Stoker's)
№28 с.90 (НП) Владимир Терехов г Москва

Dynamite Headdy
№27 с 90 (НП) Андрей Суворов, г Москва

Earth Worm Jim
№28 с.90 (НП) Антон Никитин г Москва

Ecco The Dolphin
№27 с 90 (НП) Dr Megadrive и Переделкина, Хабаровский край
№29 с 89 (НП) Михаил Г г Москва

Eternal Champions
№28 с 40 (О) Агент Купер, ред

EXO Squad
№28 с 88 (НП) Михаил Горохович г Калининград, Московская обл.
№25 с 90 (НП) Alex, г Лыткарино Московская обл

F-15 Strike Eagle
№28 с 90 (НП) Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р-н. Ленинградская обл.

FIFA Soccer 95
№29 с 91 (НП) ART г Санкт Петербург

Flashback
№29 с 90 (НП) Dr Vadim г Тюмень

Flintstones
№29 с 91 (НП) Иван Майоров г Москва

Garfield Caught in the Act
№29 с 42 (О) Александр Артеменко, г Торжок
№29 с 46 (О) Duck Wader ред.

Generations Lost
№28 с 90 (НП) Никита Фрулин с Садовое Кетовский р н Курганская обл

Ghouls'n Ghosts
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.
№29 с.90 (НП) Masters Group, г Каменногорск Выборгский р н Ленинградская обл

Global Gladiators
№29 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р н Ленинградская обл

Green Dog
№29 с 91 (НП) Judge Lockahn г Москва

Grind Stormer
№27 с.91 (НП) Lord Hanta ред.

Gunship
№29 с 24 (О) Владимир Суслов ред.

Hit the Ice
№27 с.90 (НП) Алексей Пыжов г.Архангельск

Judge Dredd
№28 с.89 (НП) Harry Tasker г Москва

Jungle Strike 2
№28 с 90 (НП) Дмитрий Коробков г Москва

Jurassic Park
№27 с 91 (НП) Dendy Boy и Торская Кабардино-Балкария

Lawnmower Man
№29 с 58 (О) ред.

Lethal Enforces 2 Gun Fighter
№27 с 90 (НП) Борис Богачев г Москва
№29 с.90 (НП) Антон Никитин г Москва

LHX Attack Chopper
№28 с 51 и 54 (О) Владимир Суслов ред

Light Crusader
№27 с 51 (О) (начало) Агент Купер и Eler Cant ред.
№28 с 24 (О) (окончание) Агент Купер и Eler Cant ред

Lotus Turbo Challenge
№27 с.91 (НП) Lord Hanta ред

Mario Lemieux Hockey
№28 с 90 (НП) Михаил Горохович г Калининград, Московская обл

Mega Bomberman
№29 с.90 (НП) Просто Андрюха, г Красногорск Московская обл

Mickey Mania
№29 с 32 (О) Роман Еремин ред

Midnight Resistance
№27 с 90 (НП) M Shark г Москва

MIG-29
№27 с 91 (НП) Skeletor г Омск

Mortal Kombat 3
№27 с 58 (О) Агент Купер ред

Mutant League Football
№29 с 90 (НП) Михаил Городничев г Калининград Московская обл

NBA JAM
№28 с 89 (НП) Артем Коков г Подольск Московская обл
№29 с 90 (НП) J Cage г Москва

NBA Live'96
№28 с 90 (НП) Alex Jay ст.Ленинградская Краснодарский край

Out Runners
№27 с 90 (НП) J Cage г Москва

Pete Sampras Tennis
№27 с.91 (НП) Марат Нагаметзянов г Казань
№28 с 88 (НП) Вета Стойкова г София Болгария

Pirates of Dark Water
№29 с 91 (НП) Андрей Бессмертных Игорь Ковалин г Каменногорск Выборгский р н. Ленинградская обл

Primal Rage
№28 с 57 (О) Агент Купер, ред.
№28 с 91 (НП) Jason ред
№29 с 89 (НП) Александр Минашкин г Москва
№29 с 62 (О) Jason ред

Prince of Persia
№28 с 88 (НП) Alex Jay ст Ленинградская Краснодарский край
№29 с 90 (НП) Андрей Дмитриев г Люберцы Московская обл

Quack Shot
№29 с 36 (О) Эдгар Барбашов Артем Акулин Денис Храмов, г Москва Александр Веселов, г Балашиха Алексей Киский, г Одесса Александр Артеменко г Торжок

Queen of the Road
№29 с 90 (НП) Леша К г Череповец

Ranger X (Ex Ranza)
№29 с.91 (НП) Strife и Evil President г Минск, Беларусь

Red Zone
№27 с 90 (НП) Captain America г Одесса Украина
№28 с 89 (НП) Константин Карасев г Минск Беларусь
№29 с 90 (НП) Александр Минашкин г Москва

The Ren and Stimpy Show
№29 с 90 (НП) Антон Никитин г Москва

Ristar
№28 с 89 (НП) Александр Кокунин г Москва
№29 с 89 (НП) Super Dron г Москва

Road Rash 2
№27 с 90 (НП) Валерий Балабанов г Екатеринбург

Road Rash 3
№27 с.90 (НП) Mortal Hunter г Калининград, Московская обл
№29 с 91 (НП) Phantom с Фаустово Воскресенский р н Московская обл

Robocop vs the Terminator
№27 с 90 (НП) Антон Никитин г Москва
№28 с 83 (НП) Joker г Пятигорск
№28 с 91 (НП) Skeletor г Омск

Rocket Knight Adventures
№27 с 90 (НП) Dr Oxygen's Super Book of Games Secrets & Descriptions

Rock'n'Roll Racing
№29 с 91 (НП) Дмитрий Ерохин г Норильск

Shadow Dancer
№29 с 91 (НП) Dr Vadim г Тюмень

Shining in the Darkness
№28 с.30 (О) Polymorph Sauronovich ред.

Shinobi 2 (Super)
№28 с 90 (НП) Паша и Дима г Москва

Shinobi 3
№29 с 90 (НП) The Shadow г Солнечногорск Московская обл

Skeleton Krew
№29 с 89 (НП) Павел Васильев г Москва

Skitchin
№29 с 90 (НП) The Shadow г Солнечногорск Московская обл

Sonic 2
№27 с.90 (НП) Андрей Пацко г Ступино Московская обл

Sonic & Knuckles
№27 с 90 (НП) Dr Oxygen's Super Book of Games Secrets & Descriptions

Spot Goes to Hollywood
№28 с 34 (О) Просто Серега ред.

Star Trek Deep Space Nine
№28 с 90 (НП) Александр Кокунин г Москва
№29 с 90 (НП) Алексей Киселев г Петропавловск Камчатский

Streets of Rage (Bare Knuckle)
№27 с 91 (НП) M K г Москва

Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)
№27 с 91 (НП) Андрей Суворов, г Москва
№27 с.91 (НП) Lord Hanta, ред.
№28 с 91 (НП) Serg, г Тосно Ленинградская обл
№29 с 90 (НП) Просто Серега ред

Super Fantastic Zone
№28 с 91 (НП) Baraka г Москва

Super Hang On
№27 с 91 (НП) Виктор Соцков Дмитрий Шайтура г Кондрово, Калужская обл

Syndicate
№25 с 88 (НП) Руслан Есаков

Tazmania
№29 с 91 (НП) Просто Серега ред.

Taz in Escape From Mars
№29 с.52 (О) Eler Cant ред.

Time Gal
№28 с 89 (НП) Андрей Суворов г Москва

Tin Head
№29 с.90 (НП) J Cage, г Москва

Tiny Toon
№29 с.89 (НП) Антон Крылов г Москва

Tiny Toon Buster's Hidden Treasure
№28 с 90 (НП) С Мартынов г Москва

Toughman Contest
№28 с 91 (НП) Super Dron г Москва
№29 с 90 (НП) Евгений Герасимов г Тюмень

Toy Story
№27 с 34 (О) Агент Купер ред.
№28 с.89 (НП) Jason ред

True Lies
№27 с 91 (НП) Mastergame г Пермь
№28 с.89 (НП) Просто Серега ред.
№29 с 91 (НП) Евгений Носов, г Новосибирск

Twinkle Tale
№28 с.90 (НП) Gamer Jim г Волгоград

Urban Strike
№27 с 91 (НП) Георгий Семенов Сергей Камышинский г Москва

Wolfchild
№27 с 91 (НП) Макс Алаев ред

World Heroes
№27 с 38 (НП) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред

World of Illusion
№28 с 91 (НП) Ozzy Osbourne г Санкт Петербург

X-Men 2
№28 с.89 (НП) Просто Серега ред.

Zero the Kamikaze Squirrel
№27 с 31 (НП) Дмитрий Марков, г Пушкино, Московская обл
№28 с 89 (НП) Alex Jay ст Ленинградская Краснодарский край

Zombies Ate My Neighbours
№28 с 89 (НП) Alex Jay ст Ленинградская Краснодарский край

Zool
№27 с.91 (НП) Ярослав Ефремов, г Москва
№28 с 89 (НП) Андрей Суворов г Москва

Соникиада
№29 с 26 (О) Роман Еремин ред.

Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

Aladdin
№29 с 92 (НП) Леонид В г Воскресенск, Московская обл

Aliens vs Predator
№27 с 92 (НП) Дмитрий Силкин г Ульяновск

Another World
№27 с 92 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind мегасуперги афакаты из Зеленограда
№28 с 91 (НП) Oleg S. г Москва

Asterix & Obelix
№29 с.92 (НП) King Richard I г Москва

Axelay
№27 с.91 (НП) Lord Hanta ред.

Batman Returns
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Batman & Robin
№27 с 92 (НП) Константин Макухин г Москва

Battle Cars
№27 с 92 (НП) Dr Oxygen г Москва
№28 с 91 (НП) Олег Ростовский Александр Рогозин Сергей Чуканов пос Балакирево Владимирская обл

Battletoads and Double Dragon
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Battletoads in Battlemaniacs
№27 с 92 (НП) Дмитрий Силкин г Ульяновск

Beauty and the Beast
№28 с 92 (НП) Марина Фомина г Москва

Cannon Fodder
№29 с 92 (НП) Иван Дегтяренко г Москва

The Death and Return of Superman
№27 с 92 (НП) Mastergame г Пермь

Desert Strike
№27 с 92 (НП) Megakey г Москва
№29 с 92 (НП) Dr Crazy

Dinosaurs
№28 с 91 (НП) Dr Crazy

Donkey Kong 2 Diddy's Kong Quest
№27 с 63 (О) (окончание) Lord Hanta ред

Earth Worm Jim
№28 с 91 (НП) Андрей Суворов г Москва

Final Fight
№28 с 92 (НП) Денис Силкин г Ульяновск

Final Fight 2
№28 с 52 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.
№28 с 32 (НП) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.

Gods
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Hagane
№29 с 91 (НП) Сергей Лякин г Удомля Тверская обл

Killer Instinct
№29 с 92 (НП) Алексей Зелинский г Рига Латвия

Krusty's Super Fun House
№28 с 92 (НП) Dr Crazy

Lawnmower Man
№27 с 92 (НП) Андрей Суворов г Москва

The Lion King
№27 с 92 (НП) Александр К. г Омск

The Lost Vikings
№27 с.92 (НП) Антон П г Москва

Mechwarrior 3050
№28 с 92 (НП) Jason ред.

Mega Man X
№29 с 92 (НП) Dr Crazy

Metal Combat Falcon's Revenge
№28 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Michael Jordan Chaos in the Windy City
№28 с 92 (НП) Алексей Капустин г Александров, Владимирская обл

Mighty Morphin Power Ranger Fighting Edition
№29 с 92 (НП) Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р и. Ленинградская обл

Mortal Kombat 2
№28 с 92 (НП) Loony г Москва

NHL-96
№27 с.72 (О) Big Boss, ред
№29 с 91 (НП) Master Group г Каменногорск Выборгский р н Ленинградская обл

Ninja Warrior
№29 с.91 (НП) Михаил Зорин г Москва

The Peace Keepers
№29 с 91 (НП) Михаил Зорин г Москва

Primal Rage
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред
№28 с 57 (О) Агент Купер, ред
№28 с 91 (НП) Jason ред
№29 с 62 (О) Jason, ред.

Ren & Stimpy. Veediots
№27 с.91 (НП) Lord Hanta ред.

Revolution X
№27 с 60 (О) Агент Купер ред

Rise of the Robots
№27 с 91 (НП) Lord Hanta ред.

Robocop vs the Terminator
№27 с 92 (НП) Oleg S г Москва

Samurai Spirits
№28 с 60 (О) Агент Купер ред

Separation Anxiety
№28 с 92 (НП) Jason ред.

Shaq Fu
№28 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва
№29 с 92 (НП) Алексей Демьянов г Москва

Sim City
№29 с 92 (НП) Руслан Есаков

Street Fighter Alpha
№28 с 8 (А) Агент Купер, ред.

Street Fighter 2 Turbo
№27 с 92 (НП) Денис Силкин г Ульяновск

Street Racer
№28 с 92 (НП) Masters Group г Каменногорск, Выборгский р-н Ленинградская обл

Super Bomberman
№28 с 92 (НП) Денис Силкин г Ульяновск

Super Empire Strikes Back
№28 с 92 (НП) Nintendoman K, Pavel K г Москва

Super Mario World
№28 с 92 (НП) Андрей Суворов г Москва
№29 с 92 (НП) Алексей Моисеев г Москва

Super Probotector Alien Rebels
№28 с 92 (НП) Антон Ермолаев г.Люберцы Московская обл

Super Tennis
№29 с 92 (НП) Давыдов М, г Санкт Петербург

TMNT Tournament Fighters
№28 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

№23 с.92 (НП) Ринат Сагдидинов г Воркута

Total Carnage
№28 с 92 (НП) Михаил Зорин г.Москва

Toy Story
№27 с 37 (НП) Агент Купер ред.

Twin Bee Adventures The Rainbow Bell
№29 с 70 (О) Lord Hanta ред

Urban Strike
№27 с 68 (О) Просто Серега ред.
№28 с 54 (О) Просто Серега ред

Virtual Bart
№29 с.66 (О) Владимир Суслов ред

Vortex
№27 с 92 (НП) Просто Серега ред
№27 с 92 (НП) Илья Родионов г Подольск Московская обл
№28 с 92 (НП) Александр Кокунин г Москва
№29 с 64 (О) Просто Серега ред.

Wild Guns
№27 с 60 (О) Агент Купер, ред.
№27 с 92 (НП) Степан Жариков г Краснодар

Wizzard of Oz
№29 с 92 (НП) Владимир Терехов г Москва

Wolfenstein 3D
№28 с.92 (НП) Dr Crazy

Раздел 4. Игры для других компьютеров и приставок

Revolutron X (PSX)
№28 2 стр обложки (А) Агент Купер ред.

Star Wars (все приставки)
№28 с 74 (О) Duck Wader ред.

Tekken 2 (PSX)
№29 с 74 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред

Ultimate Mortal Kombat 3 (Sat)
№27 с 62 (А) Агент Купер, ред.

Ultimate Mortal Kombat 3 (все приставки)
№26 с.1 (А) Агент Купер ред

Русская рулетка (IBM PC)
№27 с.66 (А) РЕШ 17М ред

greatdragon.ru

Прием рекламы по тел. 209-93-47, Селезиев Василий

Золотой УголОК

Стандартный блок для рекламы 3х5 см стоит 100$

Игровые приставки SEGA, Panasonic 3DO, Sony Play Station, SEGA CD, картриджи, диски, а также диски к IBM PC
только ОРИГИНАЛЬНЫЕ
только в компании

Бука Тел. 111-51-56

Адрес: Каширское ш., д. 1, корп. 2

КАРТРИДЖИ
НА МИТИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ
(проезд м "Тушинская", далее авт 2 до "Радиорынка")

место Е4
игры для SNES, Мегадрайва – продажа, покупка, прокат –

место 129
игры для SNES, Мегадрайва, Gameboy, 8-битных приставок – торговля оптом и в розницу – – продажа приставок и аксессуаров –

НИЗКИЕ ЦЕНЫ, ШИРОКИЙ ВЫБОР

СПИСОК МАГАЗИНОВ,
торгующих картриджами и приставками

«Бука», тел.111-5156

"Делком", у м Тульская, павильон "Видеоигры"

«Интеркаммерс», Центр «Детский Мир» 1 эт. 5 лестница

г.Кавров, ул.Грибоедова, магазин Универсам 2 этаж

г.Кавров, проспект Мира, магазин «Детский мир»

Маг.«Меркурий», пр.Сапунаев

Маг.«МИККИ», тел.158-6511

«Сервис Центр Техника», г.Раменское, ул.Михалевича, 18в

«Тепластар Ltd», тел. 237-6414

«Фарвард-1», Братеева, Перамная, 7, маг.«Тамара»

«Элси-Центр», тел.952-0218

Ответы на кроссворд, помещенный в №29

(автор Evil Devil, г Москва)

По вертикали.
1 SHINOBI
2 CAPTAIN
3 SUNSOFT
4 TURTLES
5 JAX
6 ALADDIN
7 ACCLAIM
8 CAT
14 VIRTUA
16 SMURFS
17 PANASONIC
18 MIDKNIGHT
20 ITCHY
21 ERIC
22 SHAQ
23 MARIO

По горизонтали.
1 SONIC
3 START
9 PITFALL
10 CLASSIC
11 DEVIL
12 DENDY
13 KETCH
14 VIRGIN
15 MORTUS
19 STRIKE
22 SOMARI
24 SEGA
25 INDIANA
26 SPIN
27 CONTRA
28 MUTANT

КРОССВОРД

(Все ответы на английском языке. "*" – пробел между словами)

Автор Дмитрий Баранов

По горизонтали. 15. Один из лучших полетных симуляторов для "Dendy" **17.** Имя (прозвище?) супер героя, который, кстати, состоит в звании капитана. **18.** Второе слово фантастического боевика (первое — Super), продолжение серии, главная героиня которой девушка по имени Самус **19.** Супер агент британской разведки **20.** Имя героя одной из самых длинных и красивых бродилок (хотя, она скорее, не бродилка, а "плавалка") **21.** Супер полицейский. Телом — робот, душою — человек **22.** Сапер, занятие которого лишь разрушение *(Название этой игры принято писать в одно слово, но автор кроссворда разделил имя "сапера" на два слова – ред.)* **23.** Инопланетянин, любящий выводить свое потомство внутри человека **24.** Соперник "Street Fighter'а" **25.** Город, олимпиада в котором отражена в игре **26.** Мы говорим — ежик, подразумеваем — **27.** Очень забавные приключения очень забавного кролика, который очень любит поглощать морковь в очень больших количествах **28.** Реальность отраженная во многих видеоиграх **29.** Скромные супер герои, настолько желающие оставаться неизвестными, что название своей команды обозначают буквой "Икс" **30.** Супер герой, в арсенале которого — липкая паутина

По вертикали 1. Вид спорта, весьма популярный на игровых приставках. **2.** Утиный вариант Индианы Джонса **3.** Название этой игры похоже на слово "Terminator" да и сам герой является помесью киборга с бульдозером **4.** Американское название европейского футбола **5.** Супер боевик фирмы "Konami", одна из самых популярных игр на 8 битках **6.** Главный герой этой игры — очень крутой мураней **7.** Всего одной буквы и одной цифры достаточно, чтобы любой сказал "Это круто!" **8.** "Ангел хранитель" целого города **9.** Продукт все ухудшающейся экологии, персонаж многих игр **10.** Популярная игра по диснеевскому мультфильму **11.** Одним из участников этих гонок является сам Марио **12.** Первый и второй неразлучные персонажи замечательной игры, причем второй — просто палка **13.** Вторая часть вертолетно-стратегической леталки **14.** Другое название уличной долбилки "Streets of Rage" **15.** Популярная во всем мире игра отечественного производства **16.** Им может быть кто угодно, даже кот или черепаха

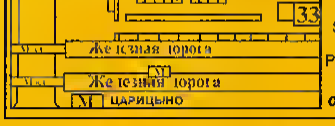
магазин МИККИ представляет

Тел 158-6511

ВЕЛИКИЙ DOOM для SNES

и другие ВИДЕОИГРЫ для всех типов приставок

СУМАСШЕДШИЕ ЦЕНЫ НА ЦАРИЦИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!

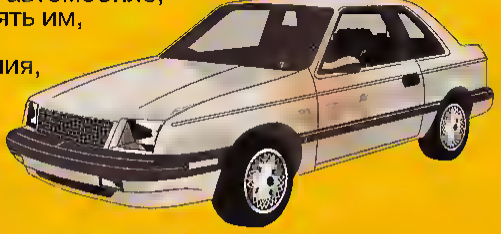


Палатки 33 и 18
Широкий выбор картриджей и приставок Сега, SNES, 3DO, PCX, восьмибиток
Ремонт приставок
Проезд ст.м."Царицыно"

Тебе 16, а ты еще не водишь машину?
Твои сверстники в других странах давно взяли в руки руль реальной автомашины и перед ними не виртуальная реальность, а настоящая дорога.

Ты хочешь стать классным водителем!
Приходи в Автошколу СТМО
Петровка, 26 стр.2 тел.200-6812
Велозаводская, 8 тел.275-4387

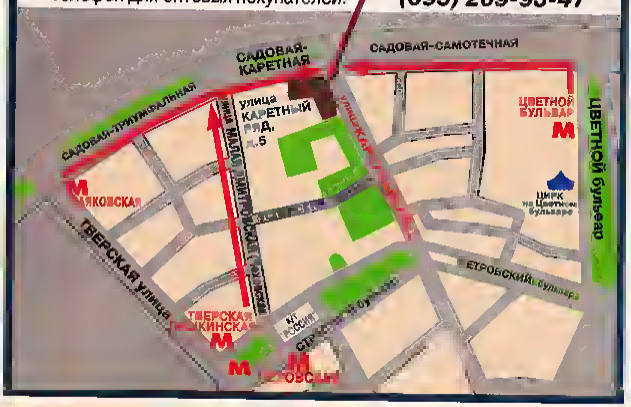
Ты все узнаешь об автомобиле, научишься управлять им, выучишь правила дорожного движения, сдашь экзамены здесь же в АВТОШКОЛЕ СТМО самому настоящему инспектору ГАИ!



ПРИХОДИ! ИЛИ РАССКАЖИ СВОЕМУ ДРУГУ!

greatdragon.ru

ЖУРНАЛ "D" (Великий Дракон)
по ценам издательства
в магазине по адресу:
Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5
Продажа в розницу и мелким оптом.
Телефон для оптовых покупателей: ***(095) 209-93-47***



ИНОСТРАННЫЙ КАК РОДНОЙ

Можно освоить чужой язык за три месяца? Некоторые твои сверстники попробовали и убедились, что можно! Авторская методика ЭМОЦИОНАЛЬНО-СМЫСЛОВОГО ОСВОЕНИЯ ЧУЖОГО ЯЗЫКА, практикующаяся вот уже 25 лет в ВУЗах, школах и на курсах под руководством Игоря Юрьевича ШЕХТЕРА, автора метода, члена-корреспондента Академии Гуманитарных Исследований, научного руководителя авторской школы, поможет ТЕБЕ в этом разобраться

Это не долгие и бессмысленные годы обучения языку в школе и институте!

Это курс в три периода (3 месяца) по 100 часов каждый с перерывом между периодами в 1-3 месяца. Каждый курс снабжен комплектом авторских учебных пособий, текстами, иллюстрациями, аудио- и видео материалами и всем тем, что поможет ТЕБЕ погрузиться в творческий процесс освоения когда-то совсем чужого языка.

Тебе не придется заниматься дома!

Метод не предусматривает систему упражнений и домашних заданий, нет экзаменов и зачетов. Есть только ТВОЕ желание и труд, и мастерство профессионального преподавателя. ТЕБЕ исполнилось 16 лет! ТЕБЕ хочется понимать и быть понятым за пределами горячо любимой Родины?

ПОПРОБУЙ!!! И перед тобой предстанет мир удивительных открытий.

АВТОРСКАЯ ШКОЛА ШЕХТЕРА
Ул.Космонавтов, дом 5 *(м "ВДНХ", 5 минут пешком)*
Тел.751-27-70, 253-79-75, 283-06-69, 183-41-86

PARTNER
Тель-Авив,
ул.Мазе 4
тел/факс
03-5256890

ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ
Компакт-диски, аудиокассеты,
видео и компьютерные игры
из России
более 1000 наименований

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РАСПРОСТРАНИТЕЛЬ ЖУРНАЛА "D" (ВЕЛИКИЙ ДРАКОН) В ИЗРАИЛЕ

Великий Дракон представляет: журнал «D»

боевики – фантастика – приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредитель ООО "КАМОТО"
Генеральный директор *Леонид Потапов*
Управляющий делами *Наталья Бантле*
Главный редактор *Валерий Поляков*
Главный художник *Зоя Жарикова*
Зам. главного редактора *Вадим Захарьин*

Авторский коллектив редакции

Максим Алаев — *Валерий Корнеев*
Марат Асанов — *Александр Макаров*
Виктор Базанов — *Алексей Пожарский*
Павел Барыкин — *Артем Сафарбеков*
Александр Белов — *Павел Соболев*
Николай Виноградов — *Сергей Спирин*
Роман Еремин — *Владимир Суслов*
Роман Ерохин — *Илья Фабричников*
Александр Казанцев

Великий Дракон — почтой!

Без предварительной оплаты!

Цены существенно снижены!

Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за номер.

Оплата по получении журнала на почте.
Высылаем по почте номера с 21 по 29 (кроме 22)

Заказы направляйте по адресу: 117454, Москва, а/я 21
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой"
Можно сделать заказ по тел.(095) 209-93-47
Компьютерная верстка "КАМОТО"

Зав. компьютерным бюро *Алексей Филатов*

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.
Зам. генерального директора по рекламе
Василий Селезнев тел. *209-93-47*

Адрес редакции: *117454 Москва а/я 21*

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 014925

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

Первый в России периодический журнал по видеоиграм "Видео-Асс Dendy" был учрежден в 1993 году "Издательским домом "Видео-Асс". Главный редактор "Видео-Асс" Владимир Борса.

Журнал «D» (30)
Формат 60x90/8, печать офсетная

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Россия
Печать Финляндия
Изготовление фотоформ
Издательский центр "Техника-молодежи"
Тел. 285-66-79, Факс 285-16-67

Великий Дракон®
зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО КАМОТО

© «КАМОТО»

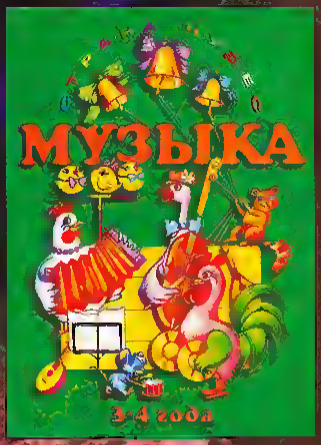
greatdragon.ru

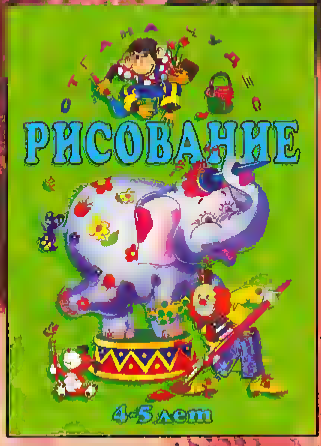
КНИГИ СЕРИИ «СТРАНА ЧУДЕС» РЕКОМЕНДОВАНЫ МИНИСТЕРСТВОМ ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ И НЕЗАМЕНИМЫ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ С ДЕТЬМИ

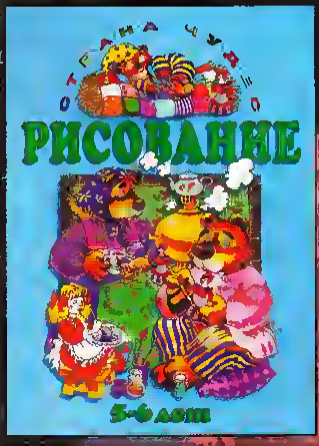
Адреса фирменных магазинов Издательства АСТ в Москве:

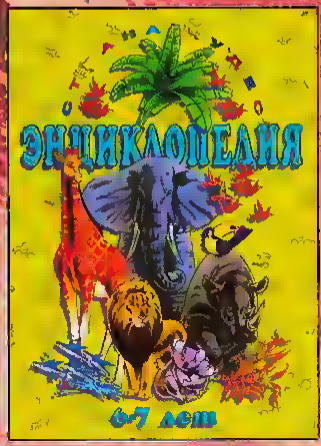
- ул. Каретный ряд, 5/10. Телефон 299-65-84
- ул. Арбат, 12. Телефон 291-61-01
- ул. Татарская, 14. Телефон 235-34-06

Заказывайте книги по телефону: 974-14-77
или почтой по адресу: 129085 Москва, Звездный бульвар, 21
«Книги – почтой»









greatdragon.ru

30

БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

117454
Москва а/я 21
"Дракон-почтой"

8 bit | Mega Drive | SUPER NINTENDO | Sony PlayStation

greatdragon.ru